

POWER PLAY
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000
hfl 9,30/lfr 190
http://www.magnamedia.de
12/97 DAS PC-SPIELE MAGAZ
WETTBEWERB
Es kann nur einen geben!
Mit Power Play in die Highlands
Seven Kingdoms
Im Rausch der Spieltiefe
Strategie für Könige
Lara schießt schärfer
Tomb Raider 2
Männerträume werden wahr
Schweine im Weltall
Floyd
Der Retter des Universums
Laßt die Fetzen fliegen
KREUZZUG ins UNGEWISSE
Myth – Tanz der Dämonen



Lieber George Stobbart,

hier noch einmal kurz gefaßt Ihr Reiseangebot.
Sie treffen mit Ihrer entzückenden Begleiterin Nico
eine Verbrecherorganisation, einen zwielichtigen
Professor, lösen im besten Fall jahrhundertealte
Geheimnisse, geraten in den Bann mystischer
Kräfte der Maya und müssen so ganz nebenbei dem
Streben nach grenzenloser Macht widerstehen.
All das auf einer mörderischen Jagd um die Welt,
die bis heute noch niemand überlebt hat.
Viel Spaß!

PS: Ihre Reiserücktrittsversicherung wurde
leider abgelehnt.



KOLUMNE

Direct aus-Xen



Microsoft wird mich noch mal in den Wahnsinn treiben. Nicht nur, daß ich mich seit beinahe einer Dekade wechselseitig über die Macken von Word und Windows ärgern darf, nein, jetzt gefährdet Bill Gates auch noch massiv meine Spielabende am PC.

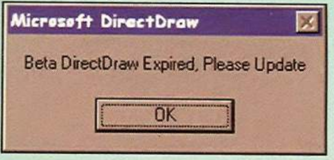
Direct-X heißt seine Wunderwaffe im Kampf gegen Spielspaß und Freizeitfreuden. Die verfluchte Technik soll den Spielen eigentlich helfen, ohne große Fisematenten auf die Hardwarekomponenten eines jeden PC-Systems gleichermaßen zugreifen zu können. Wie immer bei Microsoft, mußten wir mindestens bis zur Version 3 warten, damit diese Technik überhaupt funktioniert.

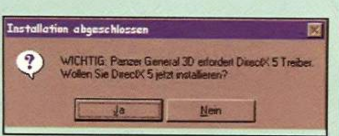
Doch das Problem liegt tiefer: Der Softwareriese hat mal wieder zu schnell zu viele Versionen und Derivate von Direct-X aufgelegt, so daß noch nicht jeder Spielehersteller bis zur aktuellen Variante 5.0 durchdringen konnte. Und hier beginnt das große Tohuwabohu: In den Installationsroutinen vieler Spiele wird AUTOMATISCH auch gleich Direct-X auf den PC überspielt – ohne Rücksicht auf Verluste. Wer dabei eine ältere Variante über die jüngste Version gepropft bekommt, ohne diesen Prozeß aufhalten zu können, gerät schon mal in einen Blutrausch. Wie gut, daß Bill Gates so weit weg wohnt...



Obwohl Need for Speed II tadellos mit unserer Righteous-3D-Karte kooperierte, will uns Direct-X nötigen, unbedingt den Treiber zu aktualisieren

Ist der Schaden erstmal angerichtet, läßt er sich von Hand kaum beheben. Selbst, wer die jüngste Direct-X-Version zur Hand nimmt, um damit den Mischmasch auszumerzen, wird entdecken, daß es nicht klappt. Wie so oft ist Microsoft-Software in sich selbst inkompatibel. Das wird besonders deutlich, sobald sich zwei Direct-X-Versionen gleicher Generation über den Weg laufen. Da gibt es plötzlich Behauptungen wie „kein Direct-X installiert" oder „alte Direct-X-Version entdeckt" obwohl der PC die jüngste Variante vorweisen kann. Häufig kommt „alte Treiber entdeckt" vor, was ebenfalls sogar den jüngsten Direct-X-Versionen vorgeworfen wird. Mein Tip: Wo immer möglich, Direct-X-Zweit-Installationen unterbinden und das lockende Updaten einzelner Treiber immer schön verneinen – ganz nach dem bewährten Grundsatz „never touch a running system".





Ein besonders schöner Effekt, der wohl nur Spieletestern vorbehalten bleibt, hängt mit der amerikanischen Beta-Version 5.0 zusammen, denn in Verbindung mit der zeitlich beschränkten Beta-Testphase von Microsoft-Spielen lief auch Direct-X aus: Zwei unserer Rechner melden sich seitdem süffisant mit „your Direct-X beta expired. Please update". Würde ich ja gerne, wenn es funktionieren täte. Tut es natürlich nicht. Das Schlimmste: Es gibt keine einfache Arznei gegen dieses wuchernde Software-Geschwür. Entweder, man kennt alle DLL-Einträge und löscht sie per Hand (wer kann das schon?) oder, man installiert ein frisches Windows. Das dürfte ohnehin zur Alltagsroutine vieler PC-Besitzer gehören. Darum ist es wohl auch das meist-installierte Betriebssystem der Welt (grummel).

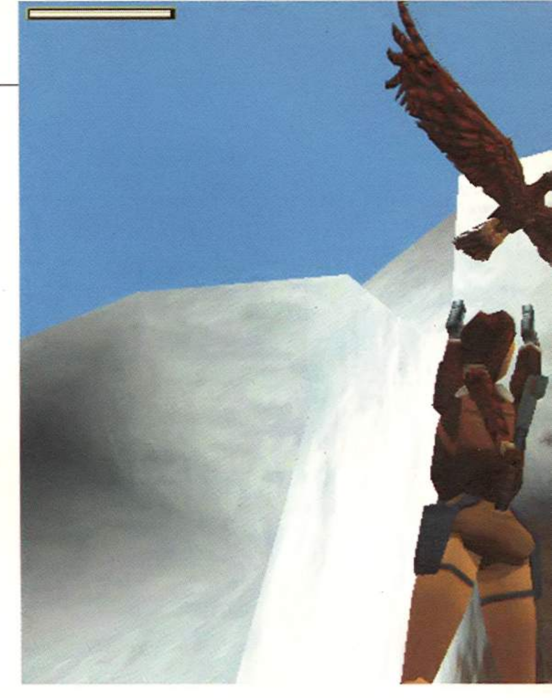
Viel Spaß mit allen DOS-Spielen wünscht Euch

Ralf Müller

INHALT

[titelthemen]

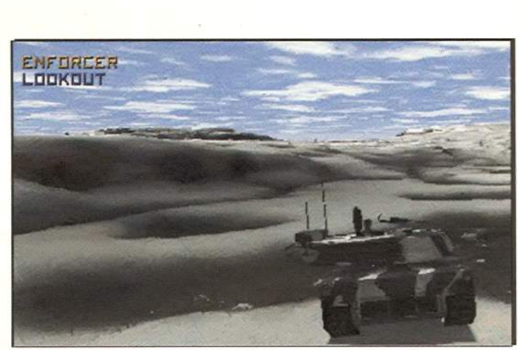
[news & previews]



Tomb Raider Seite 172



Seven Kingdoms Seite 146



Armored Fist Seite 182



[hardware]



[viren]





[wettbewerb]

[interview]

[support]

[rubriken]

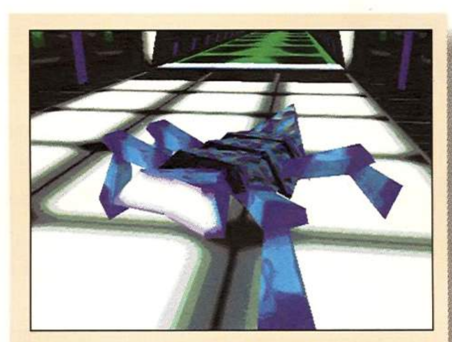
[test]

Die wichtigsten



Worms 2

Die kleinen, bis an die Zähne bewaffneten Würmchen mit Killerinstinkt schlagen wieder zu! Sie rücken sich diesmal mit noch schwereren Waffen auf den Pelz. Ob sie sich mit Ninja-Techniken, heiligen Granaten oder Briefbomben bekriegen, es gibt garantiert was zu lachen! Multiplayer an einem PC, über Netz oder per Modem läßt Stimmung aufkommen.
CPU: Pentium > 133 MHz, Platte: 10,6 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Galapagos

Das kleine Krabbeltier Mendel erobert die Herzen. Mit lustigem Gegurre wackelt es durch eine feindliche Welt. Eure Aufgabe ist es, ihn zu beschützen, denn er weiß nichts, muß wie ein kleines Kind jeden Schritt erstz erlernen. Ihr könnt Mendel nämlich nicht steuern, sondern müßt ihm den Weg ebnen, den er sich aussucht!
CPU:Pentium > 90MHz, Platte: 44,8 MByte, RAM: > 8 MByte, Grafik: SVGA (auch 3Dfx) , CD-ROM > 4x.



Hexen 2

Der Fantasy-Shooter in völlig neuem Gewand! Die Grafik wurde deutlich verbessert und unterstüzt nun auch 3Dfx. Gegenüber dem Vorgänger gibt es mehr Rätsel und Aufgaben. Aber nicht nur die Anzahl, sondern auch der Anspruch der Rätsel ist stark gestiegen. Anhand der Demo könnt Ihr Euch einen kurzen Eindruck verschaffen.
CPU: Pentium > 90 MHz, Platte: 23,7 MB, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 4x.



Seven Kingdoms

Endlich ist sie da, die langerwartete „Mischung" von Spieltiefe und unaufhaltsamer Action, also rundenbasierter und Echtzeitstrategie. Die Demo läßt Euch in ein Spiel schnuppern, das Euch den Spaß von Warcraft und die Komplexität von Civilization gibt. In der Verkaufsversion werdet ihr zusätzlich von einem Dutzend Tutorials eingeführt.
CPU: Pentium > 100 MHz, Platte: 30,8 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x.



Zork Grand I.

Auch bei Activisions altbewährter Adventure-Reihe wird eine weitere Runde eingeläutet. Das neue Kapitel dieser Serie verwöhnt das Auge wieder mit fantastischen Render-Grafiken im „Myst"-Stil. Einen kleinen Vorgeschmack auf die jüngste Exkursion ins „Zork"-Universum liefert diese Demo.
Läuft nur mit der CD!
CPU: Pentium 100 MHz, Platte: 3,6 MByte, RAM > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: > 4x.



Schleichfahrt

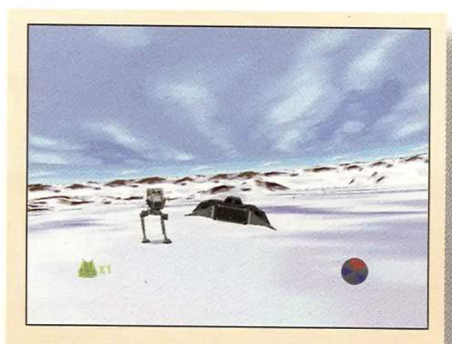
Die Demo ist die 3Dfx-Variante des Unterwasser-Abenteuers, sie kann aber auch ohne 3Dfx-Karte gespielt werden. Es ist nur die Echtzeitengine enthalten, was den Spielspaß nicht mindert. Die Demo beinhaltet mehrere Missionen, in denen Ihr Euer Können beweisen müßt. Alle, die eine ältere Version dieses Spiels haben, finden in den Tools ein 3Dfx-Patch.
CPU: Pentium > 133 MHz, Platte: 16,9 MByte, RAM: > 32 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen!), CD-ROM > 4x.

Demos der CD



Jedi Knight

Star Wars goes on! Der 3D-Shooter ist eine auflockernde Ergänzung zu dem Titel von id Software & Co.. Auch hier sind Action und Köpfchen gefragt. Wie bei LucasArts gewohnt, ist der Sound bestechend. Die VGA-Grafik ist zwar auch ohne 3Dfx brauchbar, aber da das Spiel bereits voll darauf ausgelegt ist, empfiehlt sich eine entsprechende Karte.
CPU: Pentium > 133, Platte: 38,6 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



S.o.t.Empire

Star Wars ist ein unerschöpfliches Thema. So ist auch S.O.T.E. wieder mal etwas ganz Besonderes – mehr wird nicht verraten. Ihr solltet es unbedingt antesten! Eine Eigenheit an dieser Demo ist, daß die CD eingelegt bleiben muß, um sie spielen zu können. Einziger Wermutstropfen: ohne 3Dfx läuft nix!
CPU: Pentium > 166 MHz, Platte: 0,2 MByte, RAM 32 MByte, Grafik: NUR mit 3Dfx spielbar, CD-ROM: > 8x.



Monkey Island3

Guybrush Threepwood, der Schrecken unserer Lachmuskeln, nimmt seine Piratenkarriere wieder auf und säbelt gegen LeChucks Schergen wilde Kämpfe mit Degen und Zunge aus.
Die Demo läuft ohne Installation direkt von der CD! Wollt Ihr sie auf die Platte kopieren, lest die Hinweise in DEMOS\KOPIEREN.TXT! Platzbedarf: 25,2 MByte.
CPU: Pentium > 133 MHz, Platte: 0 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Monster Trucks

"Monster Trucks" machen nicht immer Kleinholz! In der Demo wird gezeigt, daß man mit ihnen auch "richtige" Rennen fahren kann. Die Strecke ist nicht einfach. Links und rechts stehen Berge, die einen wenigstens auffangen, wenn man von der Piste fliegt! Wer sich diese Demo auf seine Platte kopieren will, liest dazu die Datei DEMOS\KOPIEREN.TEXT.
CPU: Pentium > 90 MHz, Platte: 0 MByte, RAM 16Byte, Grafik: SVGA, CD-ROM: ab 4x



GTA

Einmal Gangster sein! In diesem Spiel seid Ihr nicht auf einer "rettet die Erde"-Mission, sondern auf der Flucht vor der Polizei! Per Telefon bekommt Ihr Aufträge: Einen Dealer killen, Autos für 'nen Bankraub besorgen und, und... Und wo bekommt man schon für's Überfahren von Fußgängern Punkte?! Demo läuft nur mit der CD!
CPU: Pentium > 133 MHz, Platte: 24,1 MByte, RAM 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: 8x.



Rayman´s W.

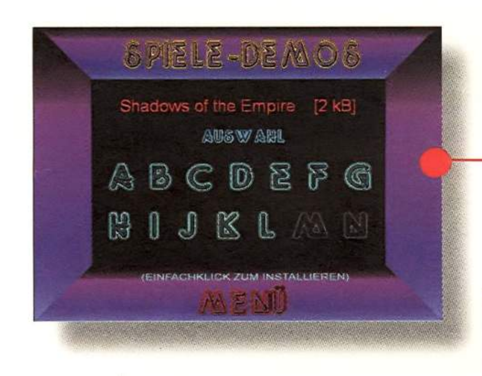
Auch in der Fortsetzung von Ubis erfolgreicher Plattformhüpferei muß der putzige Rayman wieder seine ganze Sprungkraft in zahlreichen Levels (in Worten: vierundzwanzig) unter Beweis stellen. Mit der Demo könnt ihr (ihn) schon mal trainieren. Dehn- und Streckübungen nicht vergessen!
Läuft nur mit der CD!
CPU: Pentium 90 MHz, Platte: 10,1 MByte, RAM > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: > 4x.

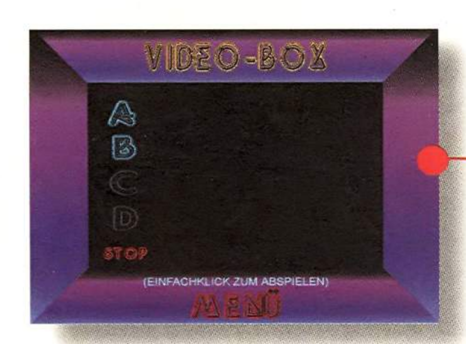
POWER

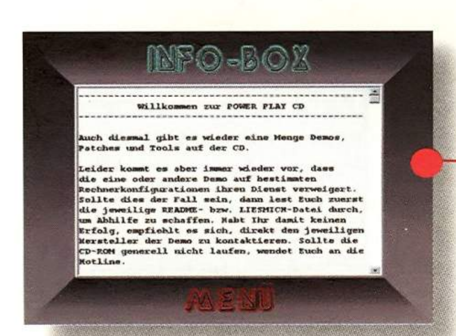
CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 12/97











PLAY Überblick



Demos

Spielbare Demos	Größe
Worms 2	10,6 MB*
Galapagos	44,8 MB*
Hexen 2	23,7 MB*
Jedi Knight	38,6 MB*
Shadows Of The Empire	0,2 MB*
Monkey Island 3	0 MB*
Seven Kingdoms	0 MB*
Zork Grand Inquisitor	3,6 MB*
Schleichfahrt	16,9 MB*
Monster Trucks	0 MB*
Grand Theft Auto	24,1 MB*
Rayman´s World	10,1 MB*

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Videos

- **Floyd**
- **Lands of Lore 2**

Leseraktiv

Diesmal verbirgt sich hinter unserem Leser-aktiv-Button wieder ein eigens für die CD programmiertes Spiel: **High Sea Adventure.** Wenn Ihr auch mit einem Programm auf die CD wollt, schickt es einfach an:

DMV Verlag & Co.KG
Redaktion Power Play
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Carnageddon – 3Dfx
- Dungeon Keeper – Patch
- Schleichfahrt – 3Dfx
- Flying Corps – Patch
- Hexen 2 – Patch
- Mage Slayer – Patch
- MS Flight Sim 98 – Patch
- Warlords 3 – Patch
- Constructor – Win95 Update
- Total Annihilation – Patch
- Lands of Lore – Patch
- Saitek Joystick – Update

Tools

- DirectX 5
- WinZip 6.2
- Video for Windows Patch
- Diverse Virenscanner
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 3.2 (neu)
- ELSA-Treiber(auch f. NT 4.0)
- Hex Workshop 3.2 (neu)

Online

Wie immer mit dabei: Die neue Compuserve-Version Win 3.x und Win95, T-Online sowie die Internetzugangssoftware AOL v3.0i. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

Freie Jagd!

Fest steht unbezweifelbar, daß die Welt noch nicht genug Flugsimulationen besitzt, die in der angeblich glorreichen Zeit des zweiten Weltkrieges angelegt sind. Aber, Hand auf's Herz: Es macht einfach mehr Spaß, mit Maschinengewehren auf hurtig kurvende Luftgegner zu ballern, als selbstzielsuchende Raketen hinter den Horizont zu schicken. Deswegen hat Psygnosis, unterstützt von Phil Alsopp, der für F29 Retailiator, EF 2000 und TFX mitverantwortlich zeichnete, diese Aufgabe in die Hand genommen: Holt sie vom Himmel und habt Spaß dabei! Der Spiel gibt Euch (wieder mal) die Möglichkeit, die Nasen der Messerschmidt Me 109, P 51 Mustang, Spitfire oder Me 262 nach oben zu richten und über 3Dfx- und MMX-unterstützte Landschaften zu brausen, jeweils charakteristische Flugeigenschaften und aufwendig gerenderte Flugvehikel und Landschaften dürfen dabei vorausgesetzt werden. Dazu kommt die Auswahl unter 70 verschiedenen, historisch genau recherchierten Missionen und vier verschiedenen Multiplayermodi für bis zu acht Spieler. Die Grafik soll wohl neue Rekorde aufstellen, da ein 32bit-, Truecolour-, Millionen Farben-Modus angekündigt wird. Hoffentlich läßt sich das Teil noch mit herkömmlichen Pentiums spielen, wer würde sich extra dafür einen superschnellen 350Mhz-Apple anschaffen? Die Zwischenpräsentationen, sprich die Briefings, Meldungen undsoweiter, sind in einem gut gelungenen Comic-Stil gehalten. Das klingt doch ganz so, als würden die ehemaligen Playstationkönige aus dem Hause Psygnosis den Fliegerassen von Interactive Magic Konkurrenz machen wollen. *fe*

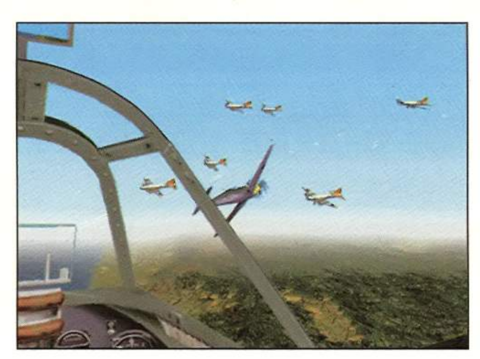
Hier haben wir gerade ein besonders fettes Exemplar vor der Flinte: Die B-29 Flying Fortress. Halali!



Die Spitfire ist ein ganz besonders beliebtes Modell



Nochmal die stattliche B-29

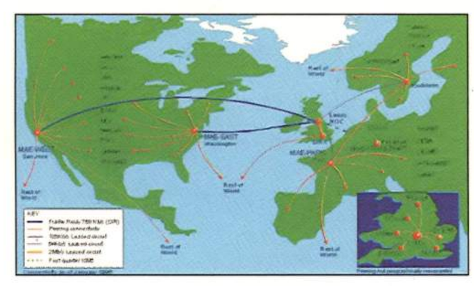


Wildes Gemenge voraus, da muß irgendwo ein Nest sein!

Freie Jagd
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Psygnosis
Erscheinen geplant: 1.Quartal/98
Internet: www.psygnosis.com

Unofficial!

Die eklatanten Mängel von „X-Wing vs. Tie-Fighter", besonders und gerade im Soloplayermode, haben nicht nur Sternenmutter LucasArts auf den Plan gerufen, sondern – logisch – auch Myriaden von Fremdherstellern, die nun wie galaktische Schmugglerbanden (Han Solo läßt grüßen!) über die armen planetaren Spielkäufer herfallen und ihnen zusätzliche, preßfrische und garantiert inoffizielle Mission Packs verkaufen wollen. Eins davon heißt „Stellar Combat" und trägt den schönen Untertitel:



Der Internet-Spielsüchtige überwindet alle Distanzen

„100% unofficial missions for X-Wing vs. TIE Fighter and Descent 2".

Mit auf der CD enthalten ist die freundliche Einladung eines britischen Internet-Providers, der schnelleneren Anschluß an Online-Games verspricht – eine mögliche Alternative zu Kali? Abwarten und Tee trinken, wie der Brite zu sagen pflegt. Bis die an Bord der einschlägigen Schmuggler-CD befindlichen 125 (gerade mal 25 für X-Wing vs. TIE-Fighter, und satte 100 für Descent 2) exklusiven Solo-Missionen erst einmal durchgespielt sind, kann einiges an Sternzeit vergehen. Bis unsereiner dann zum Surfen und online-Ballern kommt... sind sicher schon die neuen Erweiterungspacks der fleißigen Engländer zu haben.

Angekündigt sind mittlerweile: Perfect Gamer Wired, ein Softwarepaket für den Online-Spielsüchtigen mit allen erdenklichen Tools und Utilities, die das virtuelle Leben leichter machen (sicher wieder mit dem exklusiven Online-Angebot), und Perfect Grand Prix Track Pack mit 22 brandneuen Rennwagen-Cockpits und 10 reifenverschleißenden Zusatzstrecken für das beliebte Microprose-Racing-Game *fe*

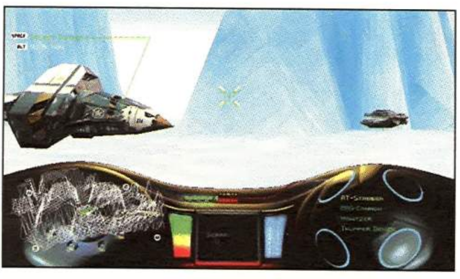
Stellar Combat
Genre:Mission Pack
Hersteller: Instant Access
Erscheinen geplant: Dezember '98
Internet: www.instantaccess.com

Battlezone

Ubi Soft veröffentlicht in diesen Tagen „Uprising“ (siehe auch das Preview in dieser Ausgabe), und schon mixt Activision an einem eigenen hochprozentigen Cocktail aus Action mit strategischem Einschlag. Als Zutaten verwenden die Designer dabei Elemente aus „Interstate 76“, „MechWarrior 2: Mercenaries“ und „Dark Reign“. Angelehnt an das gleichnamige Atari-Videospiel von 1980, wird „Battlezone“ voraussichtlich im Februar auf den Markt kommen. In einem futuristischen, mit Alien-Technologie modifi-



Non Stop Ballern ist angesagt



30 unterschiedliche Einheiten könnt Ihr in „Battlezone“ kommandieren

zierten Panzer rast der Spieler über die realistisch dargestellten Oberflächen von acht Planeten, darunter Mond, Mars und Venus. Gefechte werden mit bis zu 25 verschiedenen Waffensystemen aus der Ich-Perspektive bestritten, außerdem müßt Ihr Stützpunkte und Einheiten bauen, sowie Truppen kommandieren. Es ist sogar möglich, aus seinem Vehikel per Schleudersitz auszusteigen und ein anderes Gefährt zu entern. Über 30 Einsätze und ein „Mission Construction Kit“, mit dem eigene Missionen entwickelt werden können, lassen auf viel Spielspaß hoffen. Multiplayer-Optionen sind ebenfalls vorgesehen: Bis acht Personen übers lokale Netzwerk, vier Teilnehmer via Internet, oder zwei Spieler bei einer Modem-Verbindung werden Kämpfe auf fremden Welten austragen. Eine sehr frühe Version konnte uns schon aufgrund des rasanten Gameplays und der Grafikengine begeistern. Die Endfassung dieses Windows-95-Produktes soll im übrigen



Euer Schlachtroß in der Außenansicht

auch 3D-Beschleunigerkarten unterstützen, also noch besser aussehen, als die Vorabversion. Wir sind gespannt. *cis*

Stellar Combat
Genre:Mission Pack
Hersteller: Instant Access
Erscheinen geplant: Dezember '98
Internet: www.instantaccess.com

Deathmatchmaker

Der etwas andere Eigenheimdesigner

Die weltweite Anhängerschar von ids erdbebendem Referenz-Egoshooter dürstet nach immer neuen Leveln und Arenen für immer neue Solo-Abenteuer und Multiplayer-Deathmatches. Das hatten sich in der Vergangenheit verschiedene Programmierer zu Herzen genommen und auf eigene Faust mehr oder minder gut bedienbare Level-Editoren und Add-Ons für ***** (indiziert) entwickelt. Die US-Softwarefirma Virtus liefert nun den von id höchstpersönlich autorisierten „Deathmatch Maker“ mit umfangreichem Handbuch und Tutorial, das die Gestaltung von eigenen Levels und Arenen zum Kinderspiel werden läßt. Durch Drag and Drop Funktionen, eine reiche Palette an fertigen Objekten, Räumen und Texturen und eine übersichtliche dreifache Fensteranordnung kann die Kreativität ungehindert ins Kraut schießen. Lavafelder, Metallwände, genietete, rostige Verstrebungen, grob behauene Felswände mit sinistren Verzierungen, die ganze Vielfalt an kleinen Details, die so sehr zur erfolgreichen und beliebten Atmosphäre des Originalspiels beitragen. Diese benötigt Ihr übrigens, um in Euren (Alp-)Traumwelten zu spielen. Der Künstler kann sowohl Levels und Szenarien aus dem Originalspiel und seinen Add-On-CDs übernehmen, als auch seine Eigenkreationen dorthin exportieren, um allein gegen alle oder gemütlich mit Freunden die neuen Welten zu erkunden. Selbstverständlich finden wir auch all' unsre lieben Freunde wieder, den Shambler, den Ogre, den Fiend, auch Grunt, Vore und Enforcer können in den selbstgeschaffenen Szenarien beliebig plaziert werden. Es ist außerdem möglich, ihre Blickrichtung zu bestimmen, was ein Anschleichen von hinten doch sehr erleichtert, und ihnen einen wachen oder schläfrigen Geist verpassen. Ganz genauso verhält es sich mit Waffen, Munitionspacks und den nützlichen Verbandskästen, dem ganzen Arsenal von Power-Ups, Goodies, versteckten Fallen, Switches und Türen, die in weitere dunkle Gänge führen. Selbst die typischen Geräusche wie das Heulen des Windes, das Brizzeln der Lampen, die gurgelnden und röchelnden Laute der unterirdischen Fabrikationsanlagen könnt Ihr einzelnen Orten zuweisen. Damit schlußendlich echtes Endzeitfeeling aufkeimt, kann der Schöpfer der dunklen Welt dann auch gleich im Walk-Modus des Editors herumlaufen und sich sein Werk betrachten, ohne daß sich irgendetwas bewegt. Und was die Sittenwächter besonders freuen müßte – es gibt einen dicken Schalter mit der Aufschrift: No Blood. Ist das nicht toll? *fe*



Da hilft kein finsterer Blick: wir plazieren einfach genug Health & Ammo in der Arena

Auf den Spuren von Doktor Frankenstein: mit dem Deathmatch Maker geht das Erschaffen von Monstren leicht von der Hand

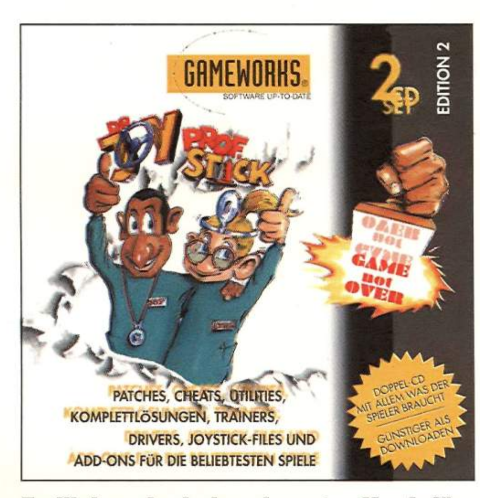


Anheimelnde Interieurs

Deathmatch Maker
Genre:Leveleditor
Erscheinung geplant: 11/97
Hersteller: Virtus/Interavtive Magic
Internet: www.deathmatchmaker.com

Game NOT over

Das ist das Motto der Gameworks Edition 2, die zwei dicke CDs voller Patches (alphabetisch sortiert), Cheats, Komplettlösungen, Tools, Trainer, Demos und Treiber enthält . Wir finden sogar Level Editoren für Dungeon Keeper und Interstate 76, ebenfalls sehr interessant für den Berufsspieler ist die Sammlung an 3Dfx-Patches für alle möglichen Games, auch an eine Sammlung (fast) aller Joysticktreiber wurde gedacht. Die Palette der Add-Ons umfaßt Zusatzlevel für Dungeon Keeper, Fantasy General, Grandprix 2, Interstate 76, Warlords, Warwind, P.O.D., Warcraft, Steelpanthers, SimCity 2000 und auch für verschiedene Produkte aus dem Hause id. Die Demos hören auf die Namen Shadows Of The Empire, X-Com 3, Zork 1 und 2. Die enthaltenen Treiber für alle bekannten und gebräuchlichen Sound- und Grafikkarten sind stets ein willkommenes Hilfsmittel bei Abstürzen und Interruptkonflikten. Eine weitere tolle Idee sind die Windows-Icons und Ereignissounds aus Euren Lieblingsspielen, sehr einfach lassen sich so lustige Desktopmotive und -icons auf den Bildschirm zaubern. Im Ordner Utilities finden sich Nützlichkeiten wie DirectX, Winzip und der Hex-Workshop. Für schlappe 29,80 Mark ist das Teil ein echter Hit! Auch meinen Bildschirm ziert schon ein anheimelndes Wallpaper mit romatisch dunklen Mauern und etwas brodelnder Lava am Boden. *fe*



Endlich mal wieder ein guter Kauf: für Fans aller Spiele ist was dabei

Gameworks 2
Genre: Utility-Sammlung
Erscheinen geplant: 11/97
Hersteller: MediaObjects
Internet: www.gameworks.de

Russisches Roulette

Liebesgrüße aus Moskau. Wer bisher noch nicht mitbekommen hatte, daß in der ehemaligen Sowjetunion eine blühende Softwareindustrie existiert, wurde spätestens mit „Chasm“ eines Besseren belehrt. In



Gag: Auf den Spuren von Myst? Aber mit Sarkasmus?

der neuen und alten Hauptstadt Rußlands ist die Softwarefirma Auric Visions beheimatet, die mit gleich drei Produkten auf sich aufmerksam machen will. Madspace befaßt sich mit der Thematik eines interstellaren Konflikts - nicht neu, aber immer wieder gut. Die Menschen werden in den Krieg zwischen zwei alten, hyperraumfahrenden Kulturen



Explosionen, Ich-Perspektive, viele Gegner - ZAR erfüllt alle Voraussetzungen für einen zünftigen Shooter

hineingezogen und Du, lieber Erdling, mußt uns den Weg zum Überleben freischießen! Im Gegensatz dazu spielt ZAR ausschließlich auf der Erde, wenn auch in einer zukünftigen Ära, in der internationale Verwicklungen zu unterhaltsamen Kampfhandlungen führen. Gag dagegen fällt ins Myst-Lager, plus zynischer Gags.

cis & fe

Madspace
Genre: Space-Action
ZAR
Genre: Shooter
Gag
Genre: Adventure
Erscheinen geplant: 1.Quartal '98
Hersteller: Auric Vision
Internet: www.auricvision.net

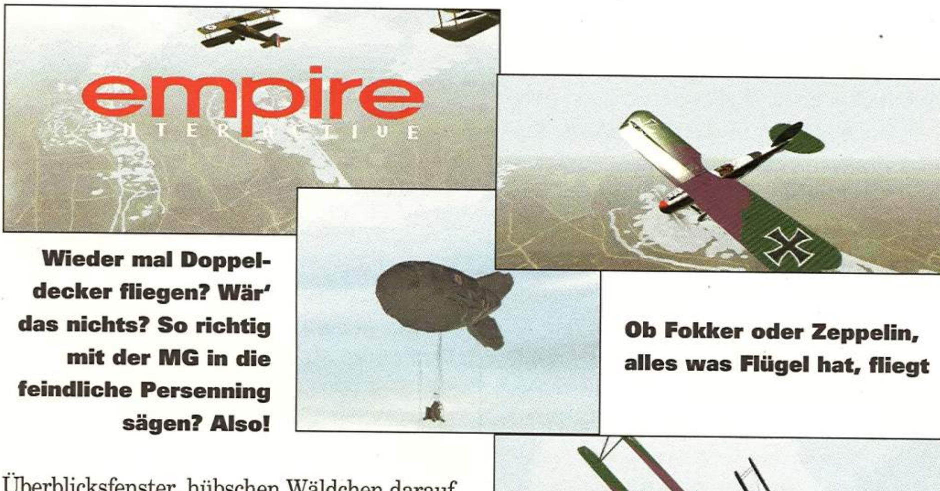
Neues vom Empire

Empire Interactive schickt uns nach Sibirien, zumindest an die Ostfront der frühen Vierziger. Obwohl wir doch gar nichts getan haben. Dort sollen wir Panzer (und andere Waffengattungen) hin-und-herschieben, als Solo- oder Multiplayer, um vom heimeligen Wohnzimmersessel aus die gnadenlosen Stahlgewitter, welche zu dieser Zeit wohl üblich gewesen sein sollen, nachzuerleben. Große Hexfeldkarten mit eingebautem Überblicksfenster, hübschen Wäldchen darauf und den beliebten Hindernissen wie Hängen und Flüßchen, sind der Schauplatz Eurer Gefechte. Die Befehle an die einzelnen Kampfgruppen werden flüssig animiert und unter heftigem Gebrumm ausgeführt. Der Spielspaß wird angereichert durch Legionen von Originalfotos und -geräuschen. Ziel ist wie immer der völlige Sieg, eine gesunde persönliche Karriere miteingeschlossen. Diese hängt vom taktischen Geschick des Spielers ab, der seiner Panzergruppe Runde für Runde einen Weg durch die russischen Sümpfe weisen muß, um dann die Verteidiger Mütterchen Rußlands aufs Haupt zu schlagen. Schmissige Marschmusik ist gratis mit dabei. Nichtmilitaristen können sie ja abschalten. Darüber hinaus lädt uns das Empire zu Flugübungen ein. In Flying Corps Gold bilden eine Reihe von Übungsmissionen, „Starte, fliege bis auf 2000 Fuß Höhe, dann kehre heil zurück“ den unerfahrenen Flieger aus, um ihn in die Lage zu versetzen, den ersten Weltkrieg mitzufechten. Als Pilot einer der bekannten Doppel- und Dreidecker werden Dogfights und Bodenangriffe, sogar Attacken gegen Beoachtungsballone und Zeppeline möglich. Ob Sopwith Camel, Spad oder die berühmte rote Fokker III, eine Vielzahl an Missionen und Szenarien für Solo- und Multiplayer verspricht unterhaltsames Fliegen über wohltexturierter Landschaft. *fe*



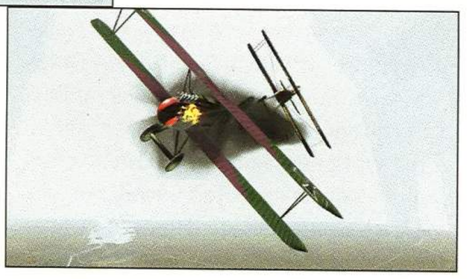
Düstere Kapitel der Weltgeschichte einmal anders

Panzer satt gibt es in dieser neuen großartigen Sandkastensimulation von Empire



Wieder mal Doppeldecker fliegen? Wär' das nichts? So richtig mit der MG in die feindliche Persenning sägen? Also!

Ob Fokker oder Zeppelin, alles was Flügel hat, fliegt



Eastern Front
Genre:Strategie
Flying Corps Gold
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Empire Interactive
Erscheinen geplant: 1.Quartal '98
Internet: www.empire.co.uk

MIXED PIXELS

Hasbro einmal täglich
Fans von digitalem Risiko und Schiffchenversenken wird es freuen: Hasbro hat beschlossen, womöglich auf vielfachen Wunsch, die telefonische Hotline auch am Wochenende einzustöpseln. Täglich von 15:00 bis 20:00 kann der verzweifelte Spieler um Hilfe bitten, wenn ihm die U-Boote ausgehen oder gar ein Bug auf dem Schlachtfeld auftauchen sollte. Telefon: 01805-202150 Fax 01805-202151 E-Mail: Hilfe@hiuk.com

PCs bald überflüssig?
Aus dem Pionierland auch der Multimedia, den USA, schwappt bereits die nächste Welle zu uns herüber. Landunter oder fruchtbarer Regen? Wie dem auch sei, das WebTV, also der Fernseher mit eingebautem Internetzugang und anschließbarer Mini-Tastatur hält im Mutterland der Informationsüberreizung bereits Marktanteile. Laut Surferstatistik des Wired Magazins nähert sich das Phänomen Couch-Surfer bereits der Ein-Prozent-Marke. Wir Europäer dürfen da natürlich nicht hintanstehen. Deswegen wohl hat sich eines unserer modernsten Versandhäuser, die Quelle in Fürth, zu dem Entschluß durchgerungen, solche Geräte nun auch in ihrem Katalog – print und online – anzubieten. Schon ab 2999 Mark, so erfährt der überraschte Leser, erhält man einen Fernseher mit 8 MB RAM und vorinstallierter AOL-Software. Der technische Fortschritt bereichert unser Leben doch mit immer neuen verblüffenden Produkten, nicht wahr? Genaueres findet der Besitzer eines anscheinend antiquierten PCs unter www.quelle.de. *fe*



Constructor Bugfix
Auch im britisch-schwarzhumorigen Städtchenbauspiel gab es ein paar kleine Bugs, nicht nur die zweiflügeligen sechsbeinigen Zivilisationsnachfolger, sondern auch ein paar digitale. Die große Spritze mit dem beliebten Bug-Ex gibt es, mit Anleitung, unter www.acclaimnation.com/constructor/europatch.html

Selling Points doch nicht
Anders als von uns im ECTS-Messbericht in der Power Play 11/97 dargestellt, verhält es sich im Fall „Mayday". Wir hatten Euch erzählt, das Spiel würde von Selling Points vertrieben, aber in Wirklichkeit promoten sie es lediglich als reine Marketingagentur. Ein kleiner feiner Unterschied. Nichts für ungut.

La Ola '98
König Fußball ist nicht totzukriegen. Seine Herrschaft scheint ewig zu währen. Nächstes Jahr wird er in Frankreich neue Siege feiern, egal wer gewinnt. Funsoft bietet uns schon bald, also noch in diesem Jahr, einen Ausblick auf das Fest des runden Balles, mit Kick Off '98 – World Cup Soccer soll die ganze Welt des Fußballs eingefangen werden. Jetzt mit noch mehr Geschmack. Die KI beschert uns 64 Nationalmannschaften, 30 Schiedsrichter und 3000 Spieler mit nicht nur charakteristischem Äußeren, sondern auch ganz persönlichem, eigenen Verhalten. Nein, natürlich muß man nicht allein im Ausland spielen, auch auf heimischem Boden werden Bundesliga- und Pokalspiele ausgefochten. Der beigefügte Editor läßt Euch eigene Mannschaften, Stadien, ja ganze neue Ligen erschaffen. Eure Heimatstadt hat nur einen Fußballverein? Kein Problem! Wir zaubern ihm einen Pokal, um den 12 lokale Mannschaften ringen. Ihr findet, nicht nur Schottland, sondern auch Bayern sollte seinen separatistischen Neigungen nachgeben und eine eigene Nationalmannschaft aufstellen? Nur zu! Durch MMX-Technologie wird auch das zur Bildschirmrealität. Kommentatoren geben ihren typischen Senf dazu, Kameras fangen die verschiedensten Blickwinkel ein, die auch wiederholt werden können, alles fast wie in der richtigen... Sportschau.

Echte Helden!
„Incubation" erreicht heroische Größe, zuerst auf dem Bildschirm, jetzt auch im „wirklichen Leben". Von der enthusiastischen Reaktion der Fans inspiriert, ermöglichte Blue Byte eine Gruppenreise der drei Gewinnspielabräumer zum Planeten Scayra, der sich aus praktischen Gründen in den Kellern der Blue-Byte-Werke fand. Begleitet von den üblichen Feierlichkeiten, Häppchen und sprudelnden Getränken, durften die Glücklichen bis sieben Uhr morgens ihre Incubation-Fähigkeiten gegen die Programmierer unter Beweis stellen. Echte Männer gegen echte Monster, wie? Genaueres auf der www.bluebyte.de unter „incubation heldennacht".

ZippZapp!
Die rührige Firma Flexform beglückt uns regelmäßig mit neuen Budget-Tools. Diesen Monat ist es ein Windows-basiertes Mainzelmännchen mit besonderen Fähigkeiten im Bereich der Kompression und Dekompression. Unter 95 und NT packt es ZIP, UUX, und UUE aus und darüberhinaus ARJ und LHA auch wieder ein. Ein Bildbetrachter und eine moderne, dem Windows-Explorer nachempfundene Dateiverwaltung, runden Bild und Handlichkeit ab. Und das alles für zwergenhafte 24,95 Mark. *fe*

Cheap fun
Weihnachten steht vor der Tür und gleichzeitig auf dem Geldbeutel. Da freut sich der Spielsüchtige über jedes Budgetangebot. Zum Beispiel von Bomico, die einen ganzen Sack voller barmherziger Niedrigpreisangebote herbeischleppen. Mit drin sind solche Klassiker wie Die Fugger 2, Pro Pinball, Monthy Pythons Ritter der Kokosnuß, Warcraft 2, Zork Nemesis, Super EF 2000, Trivial Pursuit, Simon The Sorcerer 1 und 2, Shanghai, Monthy Pythons Reine Zeitverschwendung. Die Preise rangieren zwischen knapp 30 und unter 50 Mark. Der Name der Rose, Verzeihung, der Spielreihe ist: SoftPrice.

Hurra! Matrox ist da!
Hier sind sie, die glücklichen Gewinner des Matrox Wettbewerbs (Neid!): Da hätten wir zunächst einemal Uwe Butschkau aus Berlin, auch Achim Richter aus Taufkirchen und Michael Schwabe aus Herford (gibt's da auch Schwaben? ...'Tschuldigung). Nicht fehlen dürfen Barbara Kistner aus Malsch und Rüdiger Weiß aus Braunschweig! Weihnachten ist gerettet! *fe*



Saddam, gib auf!

Der nächste Golfkrieg kommt bestimmt! Nur gut, daß uns Wild Bill Stealey darauf vorbereitet und uns ein wüstennahes Training ermöglicht. Der Tatsachenhintergrund für das Game beginnt am 3.Juni 2002, da haben wir also noch etwas Zeit zum Üben. Dann nämlich wird die Irakische Führungsjunta durch fanatische Separatisten weggebombt, iranische Truppenmassen stehen wie aus dem Nichts gezaubert vor Basra, die Iraker werden vernichtend geschlagen und müssen sich zurückziehen, worauf der fundamentalistische Schiitenführer Ahmad Saadi die neue islamische Republik Basra ausruft. Gut zwei Wochen später überquert die islamische Revolutionsmiliz die Grenze nach Kuwait (schon wieder!) und greift machtvoll nach den wichtigen Ölfeldern am Schatt-El-Arab. Was für ein Glück, daß zur selben Zeit amerikanische Truppenverbände gerade zusammen mit saudiarabischen Einheiten ein Manöver durchführen. Da steht doch völlig außer Frage, daß der US-Präsident gleich mal eine, äh, Vorwärtsverteidigung befiehlt, die aber, angesichts der zahlenmäßigen Übermacht der fanatisierten moslemischen Horden nicht so Recht in die Pötte kommen will. Da muß Luftunterstürtung her, und zwar sofort! Air Command Headquarter an Spieler, bitte kommen! Mit dem Superjäger iF22 am Joystick sollt Ihr die eigenen Luftstützpunkte sichern, die Luftüberlegenheit zurückgewinnen und die wichtigen kuwaitischen Ölfelder aus den schwieligen Händen der ruchlosen Iraner reißen, um sie in die verantwortungsvollen der westlichen Ölmultis zurückzulegen. Ein Sonderlob gebührt I-Magic für den SF-reifen Plot, der mit bewundernswertem Geschick die mögliche weltpolitische Lage soweit vereinfacht und die Guten und Bösen so ordentlich sortiert, daß Schießen ohne Reue auch im nächsten Jahrtausend noch drin ist. Was im bekannten iF22-Szenario auf dem Balkan begann, verspricht nun umso aufregender zu werden, wenn die mit SAM-Flugabwehrraketen gespickte „größte Sandkiste der Welt" für Euch zur glühenden Hölle oder zum Schauplatz persönlichen Triumphes wird. *fe*



Dem größten Simulanten winkt eine dieser edlen Plaketten mit der sinnigen Aufschrift: Mig Bashers

iF22 Mission Persischer Golf
Genre: Flugsimulation
Hersteller: I-Magic
Erscheinen geplant: 1.Quartal '98
Internet: www.imagicgames.com

AGE OF EMPIRES

Man kann in Schönheit sterben.



PC Games 11/97:

„Age of Empires erhält den ‚PC Games Award' mit einer Wertung von 94%."



Power Play 8/97:

„Age of Empires könnte ‚Civilization' als Kultspiel ablösen."



PC Player 10/97:

„Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategiespiels und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden."



Werden Sie zum Machthaber in einer von 12 Hochkulturen. Lenken Sie die Geschicke der Ägypter, Griechen, Perser, Assyrer oder Babylonier. Vergrößern Sie Ihr Imperium durch wirtschaftliche Stärke und militärische Aktionen. Planen Sie über 10.000 Jahre, und erschaffen Sie neue Welten. Age of Empires, das Echtzeit-Strategiespiel mit der unübertroffenen Anzahl Verzweigungen und Möglichkeiten, wartet auf Sie als Herrscher – jetzt im Handel! Hingehen, ansehen, kaufen.

WHERE DO *YOU* WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

PP ONLINE

Neben dem täglichen News-Ticker, Links und Leser-Sites sind jetzt auch die Power Tips auf unseren Internet-Seiten zu finden



Die POWER PLAY Webquarters

Wenn Ihr das nächste Mal wieder durch das Internet zieht, besucht uns doch in unseren Power Play Webquarters!
Unter **http://magnamedia.de/powplay** findet Ihr tägliche News aus der Spielebranche, eine umfangreiche Link-Sammlung zu allen wichtigen Herstellern, Leser-Sites zu den verschiedensten Spielen und natürlich auch eine kleine Vorstellung der Redaktionsmitglieder.



Neu im Angebot sind unsere POWER TIPS. Unser „Mister Tips & Tricks“, Sven Rottenbiller, hat mittlerweile über 700 Tips, Cheats, HEXereien und Komplettlösungen im Angebot und täglich werden es mehr! Natürlich könnt Ihr Euch auch aktiv an der Erweiterung der Datenbank beteiligen: Schickt einfach Eure Tips an Sven Rottenbiller und er wird die Lösung dann sofort in unserer Website einbauen. Natürlich erscheint dort auch Euer Name unter den Tips; auf Euren Wunsch hin sogar mit Eurer EMail-Adresse. Sven wird sich darüber hinaus weiter auf der Jagd nach den Schummeleien dieser Welt befinden und täglich neben den News den „Tip des Tages“ auf unserer Homepage präsentieren. Wer übrigens seinen dringend benötigten Tip in der Datenbank nicht findet, schreibt den Namen des Spiels und seine EMail-Adresse in das bereitstehende Formular; Sven wird sich dann sofort auf die Suche machen und Euch per EMail informieren, wenn er fündig geworden ist. Ein ganz besonderer Service im Internet, wie wir finden. *jb*



Die Suche beginnt: Einfach Euren gewünschten Titel angeben und schon macht sich Sven auf die Jagd



Videogames-Forum feiert Jubiläum

Einjähriges Bestehen feiert das „Deutsche Videospiele Forum“ auf CompuServe. Zum Jubiläum hat sich der deutschsprachige Treffpunkt für alle Konsolenanhänger kräftig herausgeputzt und präsentiert seinen Mitgliedern noch mehr Übersicht. Insbeondere im Dateibereich, den sogenannten Bibliotheken, hat sich einiges getan. Zu den drei aktuellen Konsolen der „nächsten Generation“, Nintendo 64, Sony Playstation und Sega Saturn, gibt's im beliebten „Videogames“ nun jeweils drei komplette Bibliotheken mit Bildern, Videos und Zubehör. Anhänger von älteren 16-Bit-Konsolen werden ebenso bedient wie Arcade-Fans, die am liebsten in der Spielhalle zocken. Für angeregte Diskussionen stehen mannigfaltige Nachrichtenbereiche zur Verfügung, in denen täglich News zu finden sind. Das Team, bestehend aus Forumleiter Michael Vondung und den Sysops Reiner Fischer, Stephan Gimbel, Jochen Rentschler, Oliver Skopnik, Sascha Gläsel und Florian Matthey, freut sich auf Euren Besuch. *jb*

CompuServe: GO VIDEOGAMES

Alles, was das Konsolenherz begehrt: Das Deutsche Videospiele Forum in CompuServe

Power-Play-Leser-Sites

Wir stellen Eure Webseiten kostenlos auf unseren Server! Ab sofort kann jeder von Euch in den Power Play WebQuarters eine Homepage zu einem ganz bestimmten Spiel anlegen. Ein Megabyte an Platz steht zu Eurer freien Verfügung, Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten und alles weitere findet Ihr unter **http://www.magnamedia.de/powplay/leser**



Avatars '97 – Die Messe

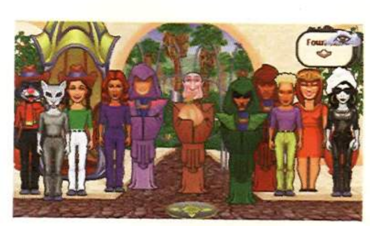
Zum zweiten Mal trafen sich Ende Oktober Cyberspace-Pioniere, Entwickler virtueller Welten und Grafiker im kalifornischen San Francisco zur „Avatars '97“-Konferenz. In Workshops, Vorträgen und Ausstellungen wurden verschiedene Aspekte virtueller Lebensbereiche behandelt, die Entwicklungen der letzten Monate betrachtet und Zukunftsvisionen kontrovers diskutiert. Zu sehen gab es auf der von namhaften Firmen gesponsorten Veranstaltung (unter anderem von Fujitsu, Microsoft und 3D Labs) Demonstrationen verbreiteter und neuer 2D- und 3D-Welten. Für besonderes Interesse sorgten die ersten Previews von Randy Farmers (unbestrittener Cyberspace-Pionier und Vater von Habitat und WorldsAway) neuer, noch namenloser Welt, die seine Firma Electric Communities entwickelt (http://beta.communities. com). Die primär von Fachpublikum besuchte viertägige und mit einem Eintrittspreis von 150 Dollar pro Tag nicht gerade preiswerte Messe, stieß auf großes Interesse und brachte die Elite der Cyberspace-Entwickler zum Meinungs- und Gedankenaustausch zusammen. Daheimgebliebene „Netz-Avatare“ wurden in den verschiedenen Welten, beispielsweise im WorldsAway Dreamscape (siehe rechtes Bild), mit Live-Updates über das Geschehen auf der Konferenz auf dem laufenden gehalten. Alles in allem war die Avatars ´97 eine gelungene Veranstaltung, die nächstes Jahr wieder in Kalifornien ihre Fortsetzung finden soll und von der schon jetzt interessante Neuigkeiten zu erwarten sind.

Michael Vondung/jb

Die neue Gemeinde erstrahlt in gelungener Grafik



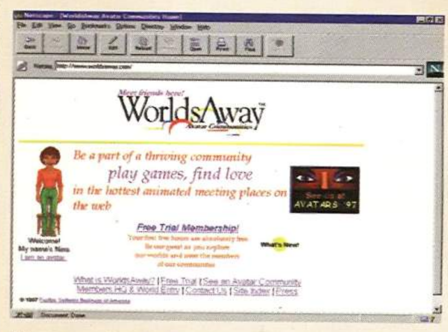
Hier das offizielle Logo der Avatars´97



Andächtig lauscht die Online-Gemeinde von WA

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

● WorldsAway im Internet!
Zweieinhalb Jahre alt ist er, der WorldsAway Dreamscape. Bisher nur für CompuServe Teilnehmer verfügbar, hat die virtuelle Welt nun den Sprung ins Internet geschafft und steht dort allen Datenreisenden offen.
http://www.worldsaway.com.



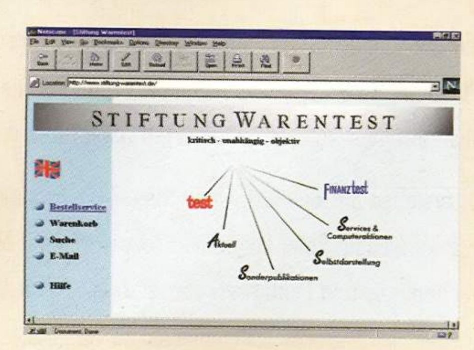
Nun auch via Internet zu erreichen: Der WorldsAway Dreamscape

● „ran“ feierte Geburtstag
Am 26. Oktober hoben die Online-Redakteure von ran-online die Tassen: Das Internet-Angebot der SAT1-Sportsendung ran wurde ein Jahr alt. Hauptsächlich ist die Berichterstattung über die Fußball-Bundesliga die oberste Onlinepflicht, im Ticker gibt es aber auch Kurznachrichten zu Ereignissen in anderen Sportbereichen. Vor allem die umfangreiche Datenbank mit praktisch allem, was das Statistik-Herz begehrt, lockt den Fußball-Surfer zum Online-Sportdienst.
http://www.ran.de



Alles für den Fußball-Fan: Die ran-Website

● Seit dem 1. November ist auch die Stiftung Warentest im Netz aller Netze. Von Apfelsaft bis Zahnpasta checken die Warentester alles durch, was ihnen in die Finger kommt. Eine riesige Datenbank soll Aufschluß geben, wann welches Produkt in welcher Ausgabe getestet wurde; ergänzt wird das Angebot durch das „Thema der Woche“, in dem ausführlich neue Informationen und Ergebnisse mitgeteilt werden. Bei Redaktionsschluß waren die endgültigen Seiten leider noch nicht vollständig fertig.
http://www.stiftung-warentest.de



Test laß nach: Ausführlich informiert Stiftung Warentest im Internet

Bitte anschnallen: Gateway 2000 kommt!

Halten Sie sich fest: Denn in den neuen GATEWAY 2000® PCs steckt jetzt noch viel mehr. Wie wir das machen? Ganz einfach: Wir bauen Ihren persönlichen PC in höchster Qualität, vollgepackt mit den neuesten Technologien, und immer speziell nach Ihren Anforderungen.

Bitte halten Sie sich fest, wenn Sie unsere Produktreihe sehen: Wir verwenden Intel Pentium® Prozessoren mit MMX™ Technologie und Pentium II Prozessoren. Noch nie war es so einfach, auch größte Datenmengen zu verarbeiten. Dank der eingebauten Modems und der vorinstallierte Web-Browser inkl. zahlreicher Zusatzsoftware ist das weltweite Internet für Sie jetzt wirklich nur noch einen Mausklick entfernt. Und mit den exzellenten Lautsprecher-Sets werden Ihre Ohren Ihre PC-Spiele nicht mehr wiedererkennen. Falls Sie gerne ein Komplettsystem inklusive Drucker kaufen wollen, werfen Sie mal einen Blick auf den G5-166M. Das ist nicht nur Multimedia pur, sondern dank dem Epson Stylus 300 Farbdrucker auch ein perfekter Arbeitsplatz, und das für nur 2.999,- DM!

Aber Sie bekommen bei uns nicht nur großartige Computer: Sie bekommen auf jeden Desktop- und Tower-PC eine dreijährige Garantie sowie kostenlosen telefonischen Service und Support, solange Sie



G6-233M

- Intel Pentium® II Prozessor, 233MHz
- 32MB SDRAM, erweiterbar auf 384MB
- 512KB L2 Cache
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12/24fach (min/max) CD-ROM, 120ms
- Quantum™ 4,3GB Ultra ATA-Festplatte, 10ms
- Ensoniq Wavetable 32-Bit PCI Soundkarte
- Boston Acoustics® MicroMedia 5 Watt Lautsprecher mit 15 Watt Subwoofer
- STB nVidia Riva 128 Bit AGP 3D Grafikbeschleuniger, 4MB SGRAM
- US Robotics Sportster Winmodem® mit x2-Technologie (56Kbps§)
- CrystalScan™ 17" Monitor*, TCO-92, Lochabstand 0,28mm
- ATX Tower-Gehäuse: Gesamtanzahl Einschübe: 3 intern, 5 extern
- 105-Tasten Tastatur
- Microsoft® Windows 95, MS IntelliMaus™
- MS® Internet Explorer 4.0
- McAfee Anti-Viren-Software
- MS Home Essentials
- Freie Auswahl aus den Gateway-Softwarepaketen: Games Pack, Grips Collection, Discovery Pack°

4.499,- DM

G5-166M

Top-Angebot

- Intel Pentium Prozessor mit MMX™ Technologie, 166MHz
- 32MB SDRAM, erweiterbar auf 256MB
- 512KB Pipeline Burst Cache, 15ms
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12/24fach (min/max) CD-ROM, 120ms
- Western Digital™ 2GB Ultra ATA-Festplatte, 11ms
- Ensoniq Wavetable 32-Bit PCI Sound-Chip
- Altec® Lansing ACS41 7-Watt-Lautsprecher
- ATI RAGE II Plus 3D Grafikbeschleuniger, 2MB SGRAM
- **Epson® Stylus 300, 720 dpi Farbdrucker**
- US Robotics Sportster Winmodem® mit x2™-Technologie (56Kbps§)
- CrystalScan 15" Monitor*, TCO-92, Lochabstand 0,28mm
- ATX Desktop-Gehäuse: Gesamtanzahl Einschübe: 2 intern, 3 extern
- 105-Tasten-Tastatur
- MS Windows 95, MS IntelliMaus
- MS Internet Explorer 4.0
- McAfee Anti-Viren-Software
- MS Home Essentials

2.999,- DM

Ihren PC besitzen. Ihr maßgeschneiderter Gateway 2000 – Computer erwartet Sie schon. Lassen Sie ihn nicht länger warten: Rufen Sie noch heute an!

Showroom – Adressen und Öffnungszeiten:
Kaiserstraße 28, 60311 Frankfurt/Main
Thomas Wimmer Ring 1, 80539 München
Hohenstaufenring 74, 50674 Köln
Montag – Freitag 10.00 – 19.00 Uhr
Samstag 10.00 – 15.00 Uhr



Leasing-Optionen verfügbar – Rufen Sie uns an!

0130 815 267

http://www.gateway2000.de

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Tel.: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9.00-22.00 Uhr, Sa. 9.00-18.00 Uhr

* Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie-Norm CRT. Der sichtbare Bereich kann ca. 1,2" kleiner sein. § Maximaler Datendurchsatz. Leistung hängt jedoch von den jeweiligen Bedingungen ab. ° Einige der Softwaretitel sind in Englisch (US Version). Druckfehler vorbehalten. Abbildung kann vom Angebot abweichen. Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer und zuzüglich Versandkosten. Alle Angebote unterliegen den Standardvereinbarungen, -bedingungen und der begrenzten Garantie von Gateway 2000 Europa.

WING COMMANDER PROPHECY

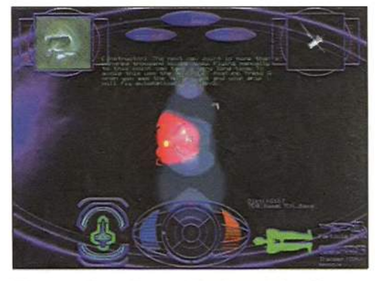


Dieses Schiff hat schon einiges abbekommen. Feinde sind aber nicht mehr zu sehen.

Der neueste Teil der Weltraum-Saga scheint an die alten Erfolge anknüpfen zu können



Nach der Arbeit geht es wieder zurück zur Basis



Hasta la vista, Baby: Ein Gegner weniger

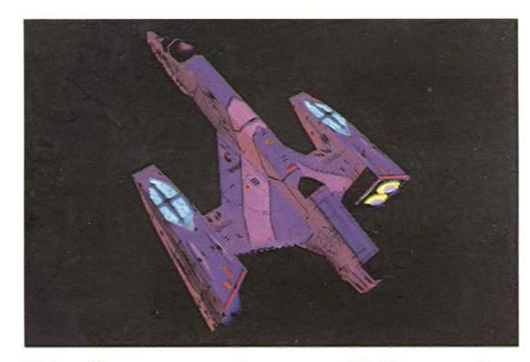
Wing Commander Prophecy
Genre:
Weltraum-Flugsim
Hersteller:
Origin/EA
Erscheinung geplant:
Mitte Dezember 97

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die erste spielbare Version von „Wing Commander Prophecy", dem fünften Teil der bekannten Weltraum-Orgie. Natürlich wollten wir Euch dies nicht vorenthalten; die uns vorliegende Version läßt schon Großes erahnen.

Bereits am Ende des dritten Teils waren die Kilrathi besiegt. Die Menschheit triumphierte dank Eures Einsatzes, und seitdem jagen die Raubkatzen zähneknirschend als Verbündete der menschlichen Rasse durch das Universum. Natürlich nicht gerne, denn eine alte Kilrathi-Prophezeiung besagt, daß sich eine Niederlage gar schrecklich auf die Fellknäuel auswirken würde. Ihr Sivar-Kult läßt den Katzen nämlich nur zwei Möglichkeiten, ihre Geschichte enden zu lassen: Entweder besiegen die Kilrathi alle anderen Rassen und letztlich auch ihre eigenen Sternengötter, oder sie verlieren einen Kampf. Dann jedoch würden automatisch ihre Götter gewinnen und sowohl die Kilrathi wie auch deren Besieger schmachvoll untergehen. Keine schönen Aussichten und so ist es nicht verwunderlich, daß die Kilrathi nach einem schrecklichen Vorfall an einem Außenposten ziemlich nervös sind. Der Posten ist zerstört, alle Besatzungsmitglieder sind tot. Keiner weiß, wie, warum oder wodurch der Angriff kam; der scheinbar unsichtbare Gegner metzelte ohne Spuren und ohne Vorwarnung. Sollten da Kilrathi-Götter im Spiel sein? Zu dieser Zeit meldet sich Lance Casey an Bord des Megaträgers TCS Midway. Casey beendete gerade seine Lehrjahre an der Akademie als Jahrgangsbester und ist bereit, als Pilot gegen jeden Feind zu kämpfen. Empfangen wird der Frischling von teilweise bekannten Gesichtern, so ist Mark Hamil als Commodore Blair an Bord der Midway und auch Aufschneider Maniac ist wieder mit von der Partie.

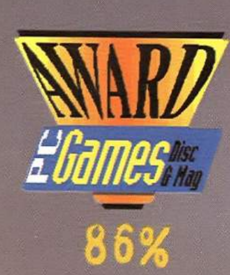
Weniger Film, dafür mehr Gameplay wollte Origin in den Nachfolger bringen – und tatsächlich wird WCP nur noch auf drei CDs ausgeliefert. Neben der Normalversion wird eine Direct3D- und eine 3Dfx-Variante enthalten sein. Vor allem Letztere hat es in sich: Feinste Polygon-Raumschiffe, tolle Lichteffekte und schnellste Fluggrafik konnten wir bereits in der Vorab-Version bewundern. In den bislang wenigen Zwischensequenzen treten wieder erstklassige Schauspieler auf, die mit knackigen Sprüchen und gelungener Gestik und Mimik viel zum gesamten Ambiente beitragen. Also, fliegt Euch schon mal mit dem Vorgänger warm; für die nächste Ausgabe müßte uns bereits ein Testmuster vorliegen.

jb



Rosa Sonnen ergeben rosa Licht – auch am eigenen Kampfgerät spiegelt sich das wider





86%



85%


empfohlen von
Walter Röhrl



CHAMPIONSHIP

ULTIMATIVER TRACK-EDITOR

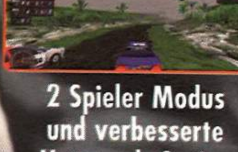
UNTERSTÜZT „FORCE FEEDBACK JOYSTICKS"

HANDBREMSEN POWER SLIDES

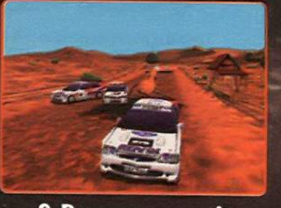
3D-KARTEN UNTERSTÜZTUNG

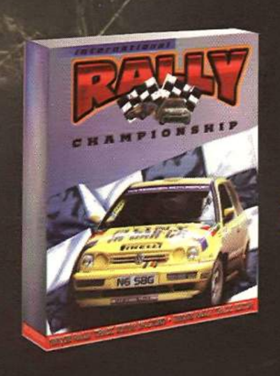
16 BIT-FARBE




2 Spieler Modus und verbesserte Netzwerk-Option


Spektakuläre Crashs


9 Rennwagen mit Original-Lizenzen



Coole Holo-Box!

Europress

Herstellung und Vertrieb: Orange Entertainment





Statt Muppet-Babies Darth Vader vor der Entdeckung des Clearasil-Universums

STAR WARPED

Die Macht ist ein zweischneidiges Schwert. Jetzt erst recht!



Ewoks klatschen macht Spaß



Der Heilige Gral... oder das, wofür manche ihn halten

Star Warped
Genre:
Star-Warsiana
Hersteller:
Sierra/CUC
Erscheinung geplant
Komplett deutsch
Dezember 1997

Anno 1997 war sicherlich das große Jahr für Star-Wars-Fans. Mit der Special Edition Trilogie zuerst im Kino und jetzt endlich auf Video, sowie natürlich spätestens alle sechs Wochen einem neuen, offiziellen Spiel für PC und/oder Videokonsolen von LucasArts, ging allen Skywalker-Wannabes nicht nur der Geldbeutel, sondern auch das Herz auf. Höchste Zeit, daß sich endlich jemand diesem Thema in einer Weise annimmt, die *SO* nicht von der Imperialen Pressestelle freigegeben würde. Daher springt auch die Konkurrenz in die Bresche, um uns das wahre Leben mit und nach dem Krieg der Sterne zu zeigen.

Sierra bietet mit Star Warped einen Blick in die heiligen Hallen zweier (fiktiver) Star-Wars-Überfans, die uns einen expliziten Blick in die Leidenschaft ihres Lebens gönnen: Star Wars rules the World! So haben die beiden nicht nur ihr komplettes Vermögen in den Kauf von **SW-Merchandise** gesteckt, sondern sind auch sehr kreativ, teilweise gar kriminell geworden. Eine kleine Bestechungszahlung an einen Wachmann auf der Skywalker Ranch und schon steht u.a. die Videoüberwachung in George Lucas' abgeschirmter Produktionsstätte, die den Betrachter von Zeit zu Zeit mit bestechend informativen oder menschlichen Kleinoden verblüfft, wenn z.B. ein gewisser Mitarbeiter von seiner Liebe zu Prinzessin Leia übermannt wird und er anfängt, sich in das Objekt seiner Begierde **zu verkleiden**, oder wir einen Blick hinter die Kommunikationsgeheimnisse von George und Steven werfen können.

Neben vielen dummen Sprüchen gibt es aber auch einige nette Spielchen wie „Whack the Ewok!“, „Death Star Shootout“, oder einen Streetfighter-Clone mit Prinzessin Leia, Luke und Guido, dem Pizzabäcker. Auch ein Trivia-Quiz mit ziemlich bescheuerten Fragen (die gar nicht mal so unintelligent umgesetzt wurden) oder eine Zeitmaschine, die uns in die Baby-, Teen- und Altersjahre unserer Helden warpt, erheitern das Gemüt.

Leider gibt es Star Warped zur Zeit nur als US-Import, was es dem „nur“ schulenglisch sprechenden Fan natürlich sehr schwer macht, die oft mehr als hanebüchenen Wortwitze zu verstehen. Eine komplett deutsche Version ist jedoch für Weihnachten geplant und soll, wie wir aus gut unterrichteten Kreisen erfahren haben, zwischen 20 und 30 Mark kosten. Jetzt liegt es nur noch in den Händen von Sierras Eindeutschungs-Brigade, ob es schafft, den schrägen Humor zu „teutonisieren“. ts



Was dieser Kollege der Skywalker Ranch wohl vorhat?




Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!
Overboard!
PlayStation
Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!
3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

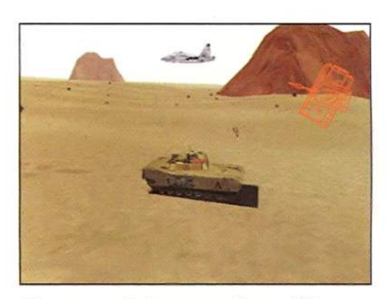
SPEARHEAD

Wer will denn immer nur die Nachhut spielen, wenn es jetzt auch die Speerspitze sein kann...



Mit freundlichen Grüßen aus der Luft. Unterstützung von oben.

Grafisch verspricht Spearhead ein echtes Highlight zu werden



Einsam zieht er seinen Weg



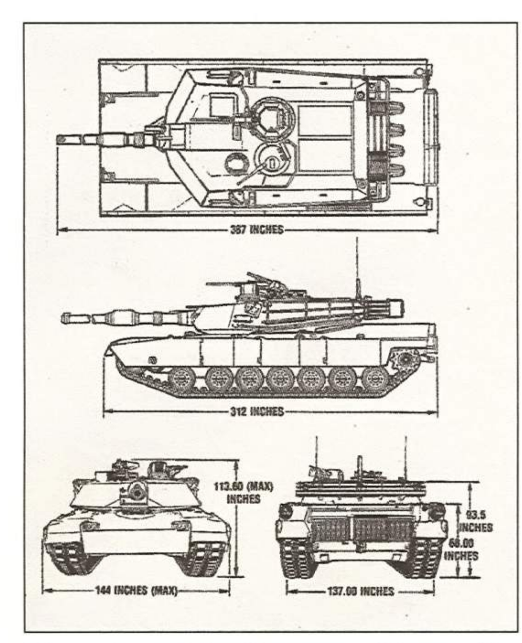
Diese Fahrt ist zu Ende

Die Entwickler-Crew von Zombie, die im nächsten Jahr zu Ostern auch mit „SpecOps: U.S. Army Rangers" von sich reden machen will, bringt noch rechtzeitig zu Weihnachten mit „Spearhead" eine der realistischsten Panzersimulationen heraus, die es bisher auf dem PC gegeben haben soll. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, wurden nicht nur die originalen Geräusche in das Programm gepackt, sondern ein dem Original in nichts nachstehendes physisches Modell integriert. Ebenfalls sollen unterschiedliche Witterungsverhältnisse dem zukünftigen Panzerkommandanten das Beenden einer Mission nicht gerade erleichtern. Nicht nur Klasse, sondern auch Masse ist den Programmierern ein wichtiger Faktor. Ein dickes Paket aus 50 Einzelspieler- sowie 20 Multiplayer-Missionen wird alle Fans gediegener Panzerfahrten erfreuen, in die sie sich als Mitglied einer US Army Elitetruppe mit ihrem Abrams M1A2 Kampfpanzer stürzen können. In diesem netten Gefährt kommt bei 70 Tonnen Lebendgewicht und schnittigen 100 Stundenkilometer Spitze wahre Fahrfreude auf, besonders, wenn es im Schweinsgalopp dem Feind auf den Fersen über heiße Wüstendünen geht.

Unterstützt wird, was das Spielerherz speziell kurz vor Weihnachten begehrt: Über eine Internet-Anbindung dürfen bis zu 18 angehende Soldaten auf dem Schlachtfeld zeigen, wer der Beste ist. Es kann nur einen geben. Ebenso finden Pedalen, Force Feedback Pro Joysticks und natürlich auch 3Dfx Unterstützung. Bei aller Detailverliebtheit sollen die Anforderungen dennoch moderat bleiben. Abgerundet werden soll das Panzerpaket direkt Anfang nächsten Jahres mit einem Expansion Pack mit zusätzlichen Missionen sowie einem äußerst einfach zu bedienenden Missions-Editor, damit den Ausflügen in ferne Strategie-Oasen keine Grenzen gesetzt sind. *ts*



Nicht für Leute mit Platzangst. Der Innenraum des Panzers.



Die exakt und detailgenauen Skizzen, die als Grundlage dienten

Spearhead
Genre
Panzersimulation
Hersteller
Zombie/BMG
Erscheinung geplant:
Dezember 1997

GEX: Enter the Gecko

Die putzige Echse Gex will einem italienischen Klempner mächtig Konkurrenz machen



Außerirdisch schön: Gex kraxelt beim Weltraumausflug ab und zu auf allen vieren



Mach mir den Skywalker: Gex sucht die dunkle Seite der Macht



Echs-orbitant: Laufen, springen und sich mit der Zunge an Vorsprüngen hochhangeln

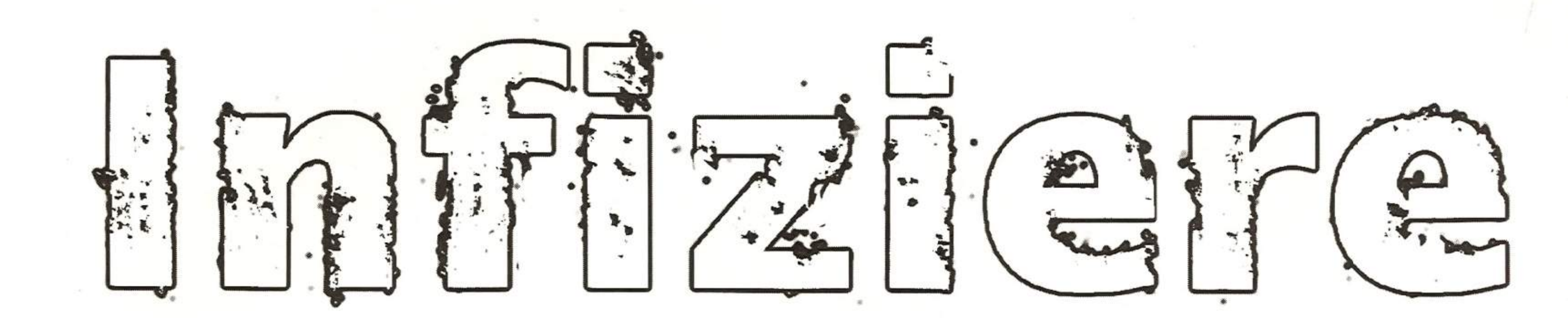
Hat Crystal Dynamics schon mit „Pandemonium“ bewiesen, daß flottes 3D Jump ´n´Run auf dem PC besser aussehen kann als auf Konsole, so setzen die Amerikaner mit „GEX: Enter the Gecko“ noch eins drauf: Das dreidimensionale Hüpfspiel wirkt, als ob es für eine 64-Bit-Konsole entwickelt worden sei. Dabei läuft es auf guten Pentium-Systemen mit 3Dfx-Karte.
Das Spiel hat inhaltlich und optisch nichts mehr mit seinem 2D-Vorgänger zu tun, denn hier handelt es sich um eine komplette Polygonwelt. Deshalb kann im Gegensatz zu Pandemonium in Enter the Gecko auf fest vorgegebene Pfade verzichtet werden; der Spieler muß sich den Weg zum Levelende schon selber erarbeiten. Dabei wird es extrem dreidimensional, denn auf Wänden und Decken, die eine bessere Haftung versprechen, darf sich unsere Eidechse vierbeinig fortbewegen. Da die stets folgende Kamera (à la Tomb Raider) beliebig zoomen und sich drehen kann und auch die radikalen 90-Grad-Richtungswechsel mitmacht, wird das Spiel zur Herausforderung für Euren Orientierungssinn. Zumal die Figur in der Regel frei (360 Grad) durch die Räume rennt, springt oder schreitet – vergleichbar also mit Mario 64. So bunt geht es bei Gex natürlich nicht zu, dafür wirken die teils animierten und gekonnt eingebauten Texturen wesentlich hübscher. Überdies wird das ganze Spiel thematisch aufgebaut: Das perfekt animierte Reptil tritt nicht nur in seiner Schuppenhaut vor die Kamera, sondern auch verkleidet als James Bond, Bugs Bunny oder Dschungel-Kämpfer im Tarnanzug. Beim Ausflug in den Weltraum steckt Gex in einer weißen, maßgeschneiderten Kevlar-Panzerung und hetzt auf der Suche nach Sauerstoff über Hightechpfade und Meteoritenbruchstücke, stets bedroht vom Absturz in die Tiefe des Alls.
In der mittelalterlichen Burg besucht Gex eine Bibliothek, flüchtet vor Geistern in den Schutz von Laternen und zerlegt mit dem Schwanz fachgerecht manchen Zombie. Als Power-Up könnt Ihr Beschleuniger wie auch den Flammenschweif aufsammeln, bei dem Gex zur lebenden Fackel wird, um damit einen Feuerkreis um die Gegner zu legen. In New York schlüpft unser Held in die Rolle des Polizisten.
Jedes Level ist also eine Parodie auf bedeutende Kinofilme, TV-Produktionen oder Computerspiele. Für witzige Kommentare sorgt die US-Komödiantin Dana Gould. *rm*



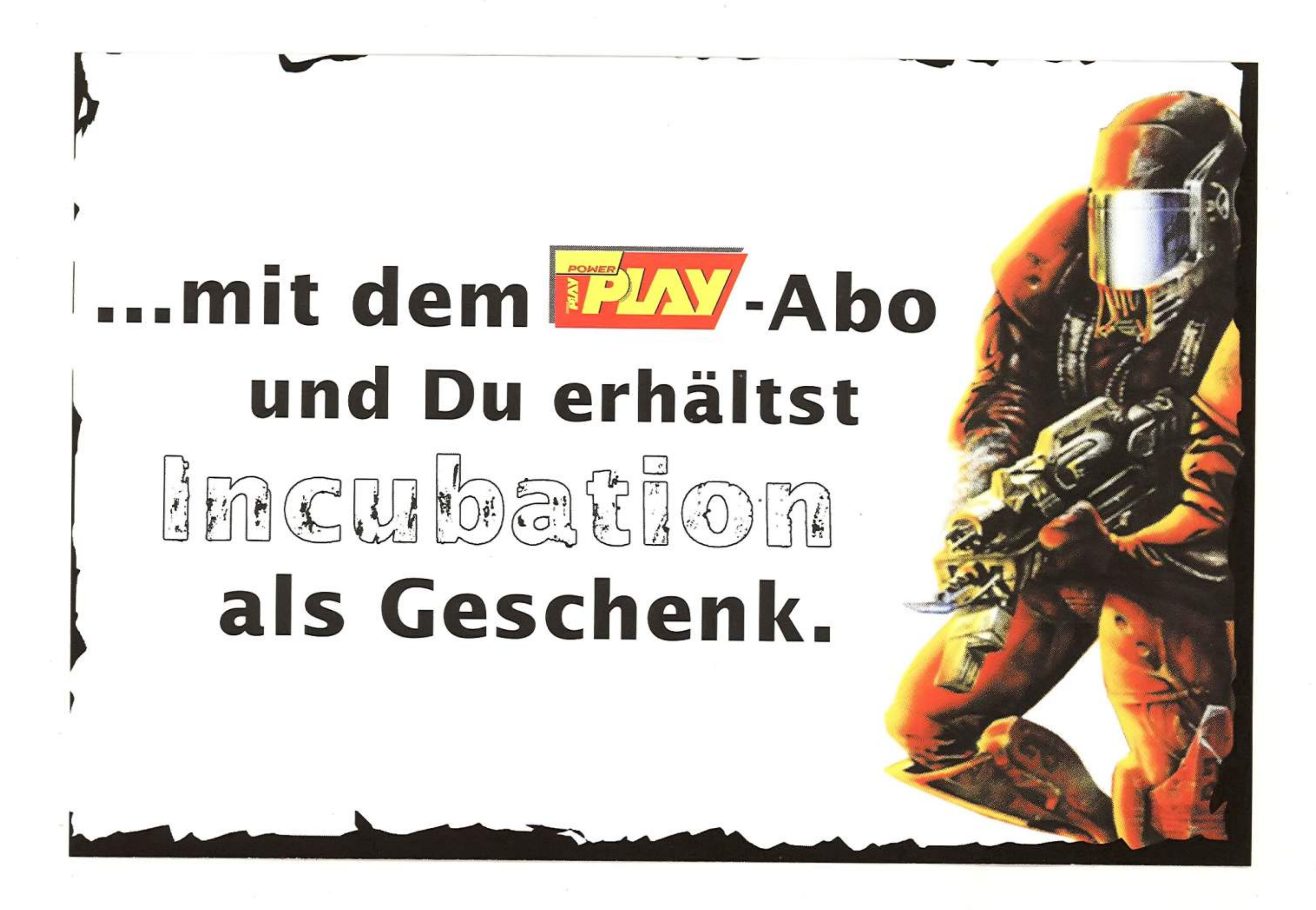
Die gekonnt animierte Spielfigur begeistert mit witziger Mimik, phantasievoller Verkleidung und markigen Sprüchen

GEX: Enter the Gecko
Genre
Jump ´n Run
Hersteller:
Crystal Dynamics/ BMG Interactive
Erscheinung geplant::
1. Quartal 1998




Infiziere

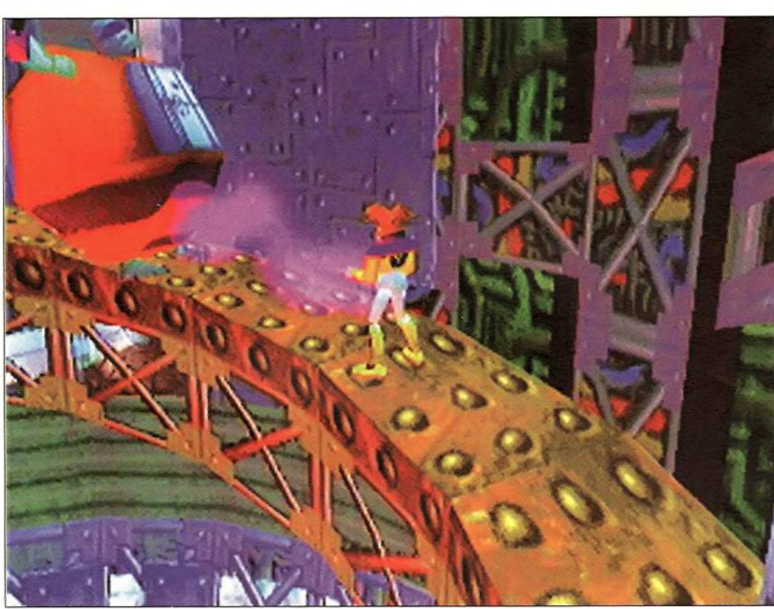
Deinen besten Freund...



Mach's schnell und schmerzlos: Erzähl ihm von den umfassenden PowerPlay Previews, von den spannenden Interviews mit den bekanntesten Softwareentwicklern und den hammerharten Gametests. Führ ihm die CD voller spielbarer Demos, Videos und Updates vor. Und schließlich verrate ihm, daß er das alles im Abo haben wird – jeden Monat – und dabei auch noch 12% spart. Schon ist er angesteckt, kann nicht mehr auf die PowerPlay verzichten und Du bekommst das nervenzerfetzende Alien-Strategie-Gemetzel Incubation geschenkt. Aber Vorsicht: Wer es einmal spielt, ist für Wochen an den Rechner gefesselt.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PowerPlay, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

PANDEMONIUM 2


Fargus bläst einen Gegner auf, und damit aus seinem Weg

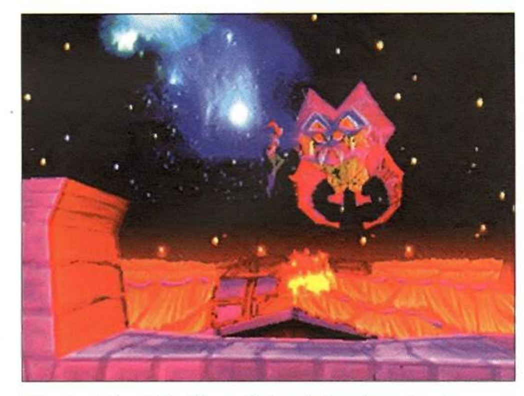
Ein Clown wird endlich böse, und ein nettes Mädel zum Vamp


Diese Frau ist im zweiten Teil endlich zu allem bereit


Freischwebend hangelt sich Nikki über Lavagruben

Pandemonium 2
Genre
Jump'n'Run
Hersteller
Crystal Dynamics/ BMG
Erscheinung geplant
Februar 1998

Pandemonium, das bereits letztes Jahr zuerst auf der Sony Playstation und schließlich auch als PC-Umsetzung durch sein neuartiges Jump'n'Run-Gefühl Furore machte, bekommt Nachwuchs. Pandemonium 2, das in Kürze für die Playstation und Anfang nächsten Jahres auf dem PC herauskommt, soll bunter, besser und auch härter werden.
Dies gilt vor allem für die beiden Spielercharaktere, die ihre ganze Naivität aus dem ersten Teil abgelegt haben, und sich nun zu harten Kämpfern für das Königreich Lyr gewandelt haben. Vorbei ist es mit dem näckischen Hofnarrentum Fargus'. Bei ihm gibt es nicht mehr viel zu lachen, wenn er seinen Narrenstab als gefährlichen Bumerang schleudert, oder damit sogar seine Gegner bis zum Platzen aufbläst. Die im ersten Teil noch brave Nikki, die wegen eines vermasselten Zauberspruchs einigen Ärger auslöste, hat sich zur schlagkräftigen Power-Biene gemausert. Fast macht es den Eindruck, als wollte sie sich mit Lara Croft messen, wer mehr weibliche Rundungen zu bieten hat, doch haben Fargus und Nikki ganz andere Probleme.
Die Goon-Königin hat vor, sich die mächtigen Zauber der zur Zeit vorbeifliegenden „Planeten der unbegrenzten Möglichkeiten" unter den Nagel zu reißen, um Lyr endlich zu zeigen, wozu eine machtgeile Potentatin fähig ist.
Es ist ganz selbstverständlich, daß Crystal Dynamics wieder die schon im ersten Teil dramatisch eingeführte „3D-Freestyle-Kamera" einsetzt und sogar versucht, die Kamerafahrten noch atemberaubender zu gestalten. Die neuen 20 großen Level lassen die beiden Protagonisten um ihr Leben springen, aber auch schwimmen, klettern und hangeln. Um streckenweise die eingetretenen Jump'n'Run-Pfade zu verlassen, ist es auch vorgesehen, durch ein ausgedehntes Höhlensystem zu fliegen oder sogar einen BattleMech zu besteigen und mit diesem Kampfroboter durch die Gegend zu stampfen. Beide Charaktere müssen die Level auf ihre jeweils eigene Art lösen, wobei ganz verschiedene Ausgänge möglich sind.
Ein erster Blick auf die Playstation-Version läßt schon viel versprechen, das die kommende PC-Umsetzung mit 3Dfx-Unterstützung mit Sicherheit auch halten wird. Jump'n'Run-Fans mit Hang zu optischen Ekzessen und knüppelhartem Gameplay sollten sich Nikki, naja und eben auch Fargus, schon mal vormerken, um einen genaueren Blick auf die beiden Psychedelic-Jumper zu werfen. *ts*


Die heiße Hüpfbraut im Clinch mit einem chinesischen Drachen

Get the action! Get Creative®!

Heiße Upgrades für coole PC's

Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!

Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0

Dieses Angebot ist in Deutschland gültig vom 1.11.97 bis 31. 1.98.





Action total

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit

Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Exxtreme

Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100

Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200

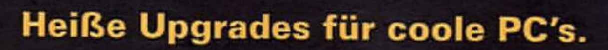
Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.











WWW.SOUNDBLASTER.COM







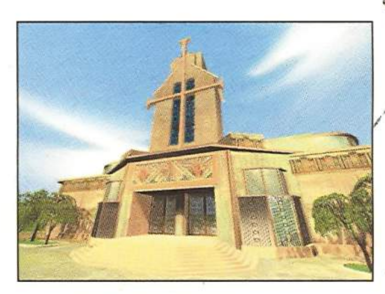
Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

UBIK

Cryo übertrifft sich selbst mit erstklassiger Platoon-Action



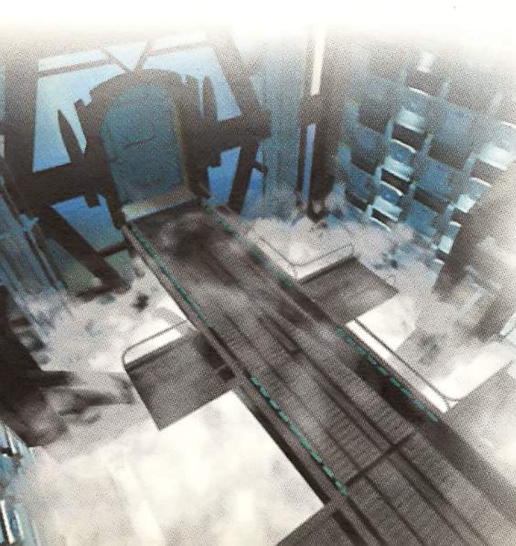
In den Straßen des 21. Jahrhunderts lauern Killer und Psi-Fallen auf ihre ahnungslosen Opfer



Gebäude im Sonnenlicht verbergen tödliche Geheimnisse



Düstere Gänge führen uns zur verborgenen Lösung



Philip K. Dick ist einer der führenden Autoren der Nachkriegs-Science Fiction. Wer seine Bücher nicht kennt, hat zumindest Total Recall oder Blade Runner gesehen, die auf seinen Buchvorlagen beruhen. Phil. K. Dick war nicht nur ein erbitterter Anti-Nixon-Aktivist und deswegen öfter in Schwierigkeiten mit FBI und CIA geraten, sondern entwickelte das Modell der Parallelwelten zur vollen Blüte. Seine Romane zeichnen sich durch eine anhaltende kafkaeske Ungewißheit aus, die Grundformel könnte lauten: „Es gibt eine Realität hinter der Realität hinter der Realität." Dies trifft ganz besonders auf Ubik zu. Hier erleben wir das Schicksal des sympathischen Versagers Joe Chip, der als Techniker für Runciter Associates arbeitet, eine Firma, die für das 21. Jahrhundert wichtige Dienstleistungen anbietet: Schutz vor Industriespionage und -sabotege durch Telepathen und andere Psi-Begabte. Ein großer Auftrag auf einer Mondbasis entpuppt sich als Falle, eine versteckte Bombe explodiert und die besten Köpfe der Firma werden getötet oder verletzt. Die Überlebenden und die Toten werden auf die Erde zurückgeflogen, da zu dieser Zeit die Technik eine Konservierung von Toten und teilweise Wiederbelebung ihrer Rest-Hirnströme ermöglicht. Joe macht sich daran, die Hintergründe des Anschlages zu erforschen. Aber bald ereignen sich Dinge, die uns die Frage stellen: Wer ist nun eigentlich tot, wer lebt und wer bewegt sich in wessen Träumen? Das wird dadurch verschärft, daß sich auch die Zeit verändert. Alles verformt sich in einen Zustand, der dem Jahr 1939 entspricht. Einen Ausweg aus dieser tückischen Zeitfalle ermöglicht nur eine geheimnisvolle Substanz namens UBIK, die an den unmöglichsten Stellen zu finden ist.

Als nun die Nachricht in der Power-Play-Redaktion eintraf, Cryo würde an einer Game-Umsetzung arbeiten, war ich zunächst sehr skeptisch. Das Spiel allerdings scheint ein Volltreffer zu werden. Es orientiert sich relativ eng am Buch, die Actionelemente wurden spielgerecht etwas verstärkt. Der Spieler nimmt die Hauptrolle ein und versammelt als Joe Chip eine Gruppe von vier bis fünf Agenten, um sich Schritt um

Zwischen Leben und Tod

Schritt, das heißt Level um Level, bis zur Lösung des Rätsels vorzuarbeiten. Auch im Spiel ereignet sich dieselbe eigenartige Zeitverschiebung, so daß nur noch die unzureichenden und antiquierten Hilfsmittel, Fahrzeuge und Waffen der Dreißiger Jahre zur Verfügung stehen. Wiederum gilt es , das mysteriöse UBIK zu finden, um zum Beispiel einen Trommelrevolver zum Lasergewehr zu morphen. Zusätzliche Würze kommt dadurch ins Geschehen, daß getreu der Romanvorlage die Psi-Kräfte eine tragende Rolle spielen, so daß der Spieler in der Rolle des Joe Chip für jeden Einsatz eine neue Mischung aus kampferprobten Ex-Marines und spezialisierten Telephaten oder anderen Psi-Begabten zusammenstellt. Die Missionsziele der einzelnen Level erfahrt Ihr entweder durch adventuretypisches Ausfragen der umstehenden Personen, oder – im Fall akuter Ungeduld – direkt vom Briefing-Bildschirm. Durchaus in Anlehnung an den Großvater der Platoon-Action, den großen X-Com und nicht unähnlich den neuen Highlights dieses noch relativ kleinen und übersichtlichen Sub-Genres wie dem preisgekrönten Incubation, gibt es vor jedem Einsatz einen Aufrüstungsbildschirm. Denn habt Ihr Euch für eine optimale Zusammensetzung Eurer Party entschieden, stehen Euch noch Geldmittel zur Verfügung, um bessere Waffen, Medi-Packs, kugelsichere Westen und andere nützliche Accessoires einzukaufen und den Mitgliedern Eurer Gruppe in den Rucksack zu packen. Die Aufträge bringen neues Geld, sinnloses Umnieten von Zivilisten führt dagegen zu deutlicher Abwertung der Prämie. Die Grafik ist sehr ansehnlich, die KI darf sogar als äußerst anspruchsvoll und komplex betrachtet werden, was man an den differenzierten, manchmal überraschenden, aber immer sinnvollen Handlungen der Spielfiguren erkennen kann

fe



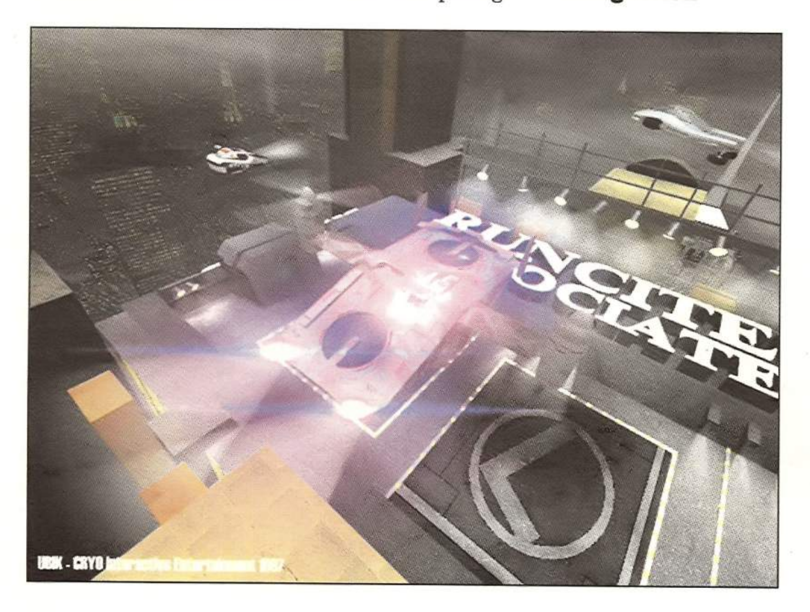
Diese Beauty hat ein paar besondere Fähigkeiten



Erst das Zusammenspiel von „Psi"- und „Phi"-Agenten führt zu Erfolgen

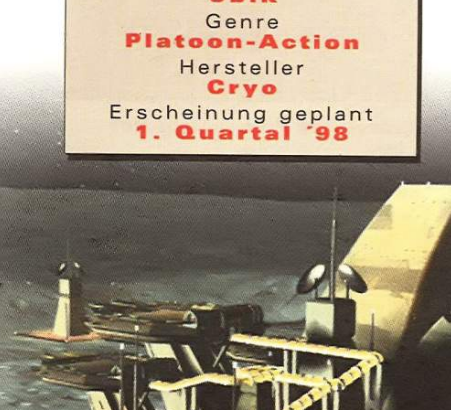


Die Chip-Gang in voller dreidimensionaler Aktion



Die Cut-Scenes sind voll von futuristischen Städten und Luftfahrzeugen. Das Gebäude der Runciter Associtesist Drehscheibe aller Geschehnisse und Verwicklungen quer durch alle Zeitströme.

Ubik
Genre
Platoon-Action
Hersteller
Cryo
Erscheinung geplant
1. Quartal '98





RISING LANDS

Surrealistische Fantasie im Endzeitszenario



Ein typisches Dörfchen nach der Kometenkatastrophe



Die spaßigsten Kampfmobile seit der Erfindung des Computerspiels



Zuerst das Forschungsziel wählen – Ackerbau, Mechanik oder Krieg

Rising Lands
Genre:
Echtzeitstrategie
Hersteller:
Microids
Erscheinen geplant:
1. Quartal '98

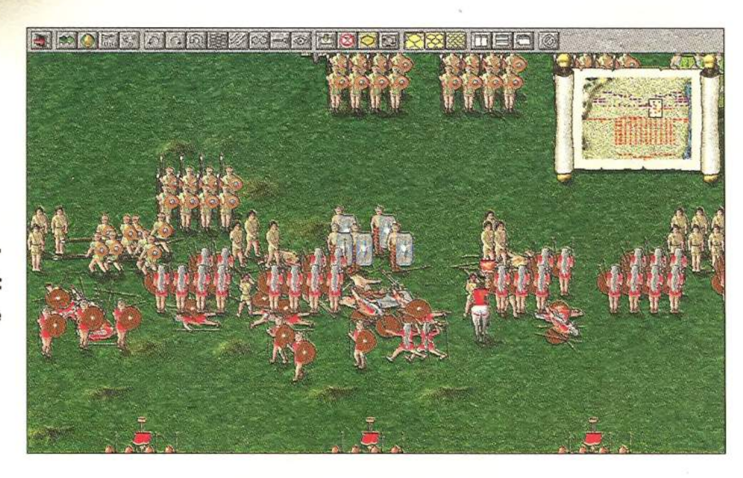
Jedesmal, wenn ein Komet an der Erde vorbeizieht – so will es ein alter Brauch – bricht gedämpfte Panik aus. Dabei sind es nicht nur die von den Astronomen so beschriebenen „schmutzigen Schneebälle", die an der Erde geheimnisvoll strahlend vorüberziehen und dabei deutlich sichtbar abtauen, sondern ebenso ganz respektable Kiesel von der Größe des Matterhorns (mit Stiel und Wurzel), die, einmal auf der Erde angekommen, vom Verursachen größtmöglichen Schadens kaum abzubringen wären. Und genau hier springt die kleine französische Entwicklerfirma Microids in die Bresche. In ihrer Version der Geschichte tun sich die Nationen zusammen, was seit Michael Gorbatschows Rundumschlag der reinen Vernunft durchaus denkbar wäre, und schießen mit allen verfügbaren Raketen auf diesen Klotz auf seinem todbringenden Kollisionskurs. Die nuklearen Sprengköpfe explodieren auch brav, aber möglicherweise, weil sie für irdische Vernichtung konstruiert waren, führt das flammende Inferno nicht zum gewünschten Erfolg. Der Brocken fliegt, wenn auch etwas lädiert und vollkommen radioaktiv verseucht, auf die Erde zu und trifft diese mittig. Wenige Äonen später erhebt sich der Phönix menschlicher Zivilisation aus der Asche. Ihr erhebt Euch ebenfalls und fühlt tief drinnen das dringende Bedürfnis nach Königsruhm. Dazu braucht es **Nahrung, Werkzeug, Waffen**. Auch letzteres, ja, denn Rivalität bleibt nicht aus unter den Stämmen. Und nun sehen wir einen Bildschirm mit einem Heiligtum, dort werden Facharbeiter produziert, herumstehende Arbeiter, dazu Soldaten, um das Bild abzurunden. In bewährter Manier werden Resourcen zusammengerafft, Gebäude errichtet und diplomatischer Kontakt mit den übrigen Versprengten aufgenommen. Die Diplomatie hat noch vor Handel und Wissenschaft die wichtigste Position in Rising Lands inne. Denn vor allem in höheren Levels ist eine Lösung nur gemeinsam möglich. Da die Computerkönige ein phänomenales Gedächtnis besitzen, das sich über mehrere Missionen hin hält, sollte vorsichtiges Vorgehen die Regel sein. Das große Ziel ist außerdem nicht die platte Vernichtung aller Übrigen, sondern die Zusammenführung aller Kleinnationen zu einer vereinigten Menschheit. Und wenn sie nicht gestorben sind... dann habt Ihr sicher noch lange Spaß an den erstaunlich fantasievollen Fahrzeugen und Gebäuden, die den eigentlichen Reiz des Spiels ausmachen. *fe*



Und ab im Gänsemarsch

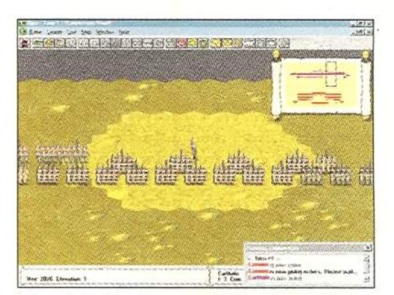
HANNIBAL

Der Erzfeind Roms

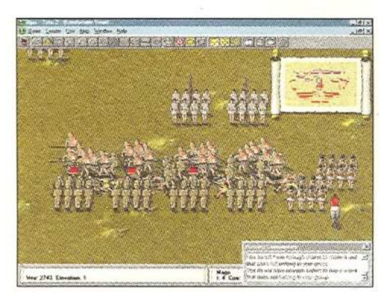


Die Entscheidungsschlacht bei Cannae

I-Magics zweiter Teil von „Die großen Schlachten der Antike“ macht uns zu Verbündeten von Asterix



Der Elefant vergißt niemals



Klirrendes Eisen und Schlachtgeschrei vor über 2000 Jahren

Hannibal
Genre
Strategie
Hersteller
Erudite/Imagic
Erscheinung geplant:
12/97

Strategie in Reinkultur, Massenschlachten ohne aufwendige Ressourcenplanung, malerische Truppen – das bietet uns die glorreiche Ära des römischen Reiches. Über mehrere hundert Jahre hinweg verfeinerten die kriegslüsternen Latiner ihre Kampfesweise, bis ihr Siegeszug einmal rund ums Mittelmeer – sie nannten es „mare nostrum“, „unser Meer“ – nur noch eine Frage der Zeit schien. Doch sobald Rom von einer lokalen zur regionalen Macht geworden war und sich die Frage der Seeherrschaft und damit des lukrativen Seehandels stellte, trat ein mächtiger Kontrahent auf den Plan: das glänzende Karthago, Hauptstadt der Phönizier. Diese ihrerseits stammten aus dem heutigen Palästina... aber das führt jetzt zu weit. Der punische Krieg (die Phöniker hießen bei den doofen Römern „poeni“, davon das Wort punisch), der beinahe zu Vernichtung der antiken Supermacht Rom geführt hätte, läßt sich genüßlich am heimischen PC-Screen nachvollziehen. Angefangen vom Geplänkeln auf der Iberischen Halbinsel bis zum grandiosen karthagischen Sieg bei Cannae, wo das römische Heer trotz erdrückender Übermacht von einer ausgekochten Taktik des genialen Hannibal vernichtet wurde.
Waren die Römer Meister der „Schildkröte“, einer schier unüberwindlichen Formation von dichtgedrängten schwergepanzerten Fußsoldaten, so feierten die Phönizier ihre Erfolge vor allem durch Flügelangriffe ihrer schnellen Reiter und die furchteinflößenden Attacken der Elefanten, Panzerdivisionen der Frühzeit. Der Spieler hat nun die Möglichkeit, die Schlachten einzeln oder die Große Kampagne gegen das verhaßte Imperium Romanum durchzuführen. Je nach Schwierigkeitsgrad steht ihm dabei eine Anzahl von Soldaten, Schleuderern, Reitern und Elefanten zur Verfügung, die rundenbasiert um den Sieg kämpfen. Das Geschehen bleibt stets übersichtlich und ist in drei Stufen zoombar, von der Totalen bis zum Mann-gegen-Mann-Gefecht. Kommt es zum Aufeinanderprallen der Heeresmassen, so führen die Einheiten ihre erhaltenen Befehle hübsch animiert aus und schlagen auf den Gegner ein. Der Unterlegene wendet sich in der Regel mit Grausen ab und strebt der Heimat entgegen, vorausgesetzt, er liegt nicht am Boden und gilt als kampfunfähig oder schlimmeres. Wer bereits „Alexander der Große“ gespielt hat, kennt das Prinzip. Die selbe Grafik und Logik steckt jetzt im militärischen Lebenswerk Hannibals. Ihr könnt Euch aber auch auf die andere Seite schlagen und das rechtschaffende römische Reich gegen die frechen Karthager verteidigen. Dies ist dann auch Gegenstand des dritten Teils dieser Reihe: „Julius Cäsar“. *fe*



Brennpunkt des Geschehens Rom vs. Karthago





THEOCRACY

Finger weg von Mittelamerika!

Das krasse Gegenstück zum Strategieklassiker Colonization. Diesmal dürfen die Inkas zurückschlagen.





Theocracy
Genre
Strategie
Hersteller
Philos/I-Magic
Erscheinung geplant
Januar 98

Manchmal hat es den Anschein, als ob den Spieledesignern die Ideen ausgingen, was neue, unverbrauchte Szenarien und Hintergründe betrifft. Wer will denn den fünfzehnten amerikanischen Bürgerkrieg oder die zwanzigste Eroberung des Mars durchspielen, wenn doch unsere gute alte Geschichtsschreibung einen prallen Sack spannender Geschichten bereithält? Aber das eurozentristische Weltbild verstellt uns den Blick auf all die anderen Kulturen der Welt. Diese hatten das Pech, etwas zu spät mit der Entwicklung von Schießpulver zu beginnen oder sich um andere Dinge als kindliche Welteroberungspläne zu kümmern. Wie damals, als kurz vor Vasco Da Gamas Afrika-Umrundung der indische Ozean bis in den westlichsten Winkel des roten Meeres von chinesischen Kriegsflotten beherrscht wurde, deren Größe und Bewaffnung eine portugiesische Karavelle schon durch den bloßen Anblick zum Sinken gebracht hätten. Warum sind sie dann nicht weitergesegelt und haben das mickrige Europa erobert? Weil die chinesische Bürokratie entschied, alle äußeren Aktivitäten einzustellen, um sich besser auf wichtige Verwaltungsangelegenheiten konzentrieren zu können. Andere Nationen zu jener Zeit waren weniger xenophob. Ein gutes Beispiel für eine voll entwickelte Nation, die an sozialen Errungenschaften jedem europäischen überlegen war, ist der Inkastaat. Und genau hier setzen I-Magic und das Philos-Entwicklerteam den Hebel an. Der Spieler findet sich 500 Jahre zurückgeschleudert als Anführer eines Indianerstammes, der, von Hunger und Elend getrieben, loszog, um einen besseren Wohnort zu finden. Die Götter lenken die Wanderung zu einem gesegneten Platz. Aber da ist zunächst dieser andere Indianerstamm... nachdem dieses Problem gelöst ist, kann der eigentliche Aufbau des eigenen Staates begonnen werden. Felder wollen bebaut, Paläste, Pyramiden, Tempel und Schulen errichtet und die Götter gnädig gestimmt werden. Das Ganze spielt nicht etwa auf einem gleichförmig grünlichen Pseudo-Urwaldboden, sondern auf 600 verschiedenen Terraintypen. Diese Vielzahl von Biotopen bevölkern dann auch die eigenartigsten Bewohner. Die „Herren der Raubkatzen" werden uns begegnen, auch Seminaristen und Druidenspione schauen vorbei, dazu kommt das mehr oder minder bekannte buntgemischte Völkchen von Sklaven, Priestern, Zauberern und Bogenschützen, aber auch Kanonieren und Musketieren. Wie das? Wir erinnern uns: Der böse Spanier Cortez zog mordend und brandschatzend durch das blühende Inka-Land, angeblich, um die armen Heiden zu christianisieren, tatsächlich, um das sagenhafte Gold zu finden. Hier können auch wir ein wenig am Rad der Geschichte fummeln. Ein Heer von unerschrockenen Kriegern ist wohl die Voraussetzung für eine erfolgreiche Reinwaschung von der Schuld des weißen Mannes (wenigstens virtuell). Richtig zur Sache geht es aber erst, wenn das ganze Spektrum aktueller Echtzeitstrategie ausgeschöpft wird und Handel, Diplomatie, Spionage und das uralte magische Wissen der Inkapriester und zur Abwehr der christlichen Früh-Imperialisten genutzt werden. *fe*



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3rd MILLENIUM (11/97)	KD	85,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	79,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
AGE OF EMPIRES (11/97)	KD	89,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95 (11/97)	DA	79,90
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
ANNO 1602 (12/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BETRAYAL AT ANTARA (11/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	79,90
BLADE RUNNER (10/97)	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BUCCANEER / WIN 95	KD	69,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME (11/97)	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CIVILIZATION II	KD	54,90
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	KD	19,90
CONSTRUCTOR	KD	75,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
CROC (12/97)	DA	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DAGGERFALL	DA	69,90
DARK COLONY	KD	75,90
DARK EARTH (11/97)	KD	79,90
DAYS OF OBLIVION (11/97)	KD	75,90
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT (11/97)	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	69,90
DIABLO	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIE NORDLANDTRILOGIE	KD	49,90
Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva		
DREAMS TO REALITY (11/97)	KD	85,90
DSF GOLF	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons (11/97)	KD	35,90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA	29,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	KD	69,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	19,90
FALLOUT (12/97)	DA	69,90
FIFA SOCCER 97	KD	59,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	75,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 10/97)	KD	75,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	KD	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	110,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (12/97)	KD	79,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	59,90
F L O Y D (10/97)	KD	75,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORSAKEN (12/97)	DA	75,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	KD	55,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE (11/97)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
H.E.D.Z. (10/97)	KD	69,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HERCULES ACTIONSPIEL (11/97)	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	KD	79,90
HUGO 5	KD	65,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	KD	79,90
I-WAR (11/97)	KD	89,90
JACK ORLANDO	KD	39,90
KAI'S PHOTO SOAP	KD	99,90
KKND X-TREME / WIN 95 (11/97)	KD	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95	KD	29,90
LEGACY OF KAIN	KD	75,90
LEVIATHAN	KD	75,90
LIFEFORCE TENKA (11/97)	DA	65,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE:		
VALDERAMA, CONGRESSIONAL, VALHALLA, DAVIES		
LOVE, OAKLAND HILLS	JE	39,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER	KD	65,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MANX TT SUPERBIKE (11/97)	DA	75,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, iM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	DA	85,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHRECHNER 2	DA	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	KD	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	DA	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE (11/97)	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
NBA HANGTIME (11/97)	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (10/97)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	75,90
NUCLEAR STRIKE (11/97)	KD	79,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE (11/97)	KD	79,90
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90

TOP GAMES November

Titel	Version	Preis
F1 Racing Simulation	Kompl. Dt.	75,90 DM
Monkey Island 3	Dt. Anl.	89,90 DM
Panzergeneral 3D	Kompl. Dt.	69,90 DM
Dark Reign	Kompl. Dt.	89,90 DM
NHL 98	Kompl. Dt.	75,90 DM
Lands of Lore II	Kompl. Dt.	69,90 DM
Tomb Raider 2	Kompl. Dt.	79,90 DM
Jedi Knight	Dt. Anl.	89,90 DM
Demonworld	Kompl. Dt.	69,90 DM
Incubation	Kompl. Dt.	69,90 DM
Star Fleet Academy	Kompl. Dt.	69,90 DM
Shadows of the Empire	Dt. Anl.	79,90 DM
C&C 2: Vergeltungsschlag	Kompl. Dt.	29,90 DM

Titel	Version	Preis
OUTLAWS	KD	79,90
OUTPOST 2.0	KD	79,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PAX CORPUS (11/97)	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (12/97)	KD	79,90
PERFECT ASSASSIN	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (11/97)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (11/97)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	KD	75,90
POSTAL	DA	79,90
POWER BOAT (11/97)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PRO POOL 3D	E	59,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (11/97)	KD	49,90
RED BARON 2 (11/97)	KD	75,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	75,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	79,90
SABRE ACE (11/97)	DA	69,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIM CITY 3000 (12/97)	KD	99,90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	KD	49,90
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS) (11/97)	DA	75,90
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III (11/97)	DA	69,90
SUB CULTURE (11/97)	DA	69,90
SUPER SONIC RACERS (11/97)	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TAKE NO PRISONERS	E	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	85,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TITANIC (11/97)	KD	69,90
TOMB RAIDER	KD	69,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK (12/97)	KD	75,90
UBIK (11/97)	KD	85,90
UNREAL (11/97)	DA	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
WALLACE & GROMIT	DA	54,90
WARHAMMER: DARK OMEN (11/97)	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WING COMMANDER PROPHECY (11/97)	KD	79,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	KD	69,90
WORMS 2 (11/97)	KD	75,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION	KD	29,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

Titel	Version	Preis
7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D ULTRA PINBALL 1	KD	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	29,90
ACES OF THE DEEP	KD	29,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALBION	KD	29,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BAZOOKA SUE	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CREATURES	KD	39,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	KD	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	KD	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	39,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HUGO 3	KD	29,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	39,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	KD	39,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	59,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (Softprice)	KD	24,90
PYST	KD	19,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	35,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90
YAHTZEE	KD	19,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

Artikel	Version	Preis
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	279,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION (UBI SOFT)		299,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	159,90
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	109,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90

TIPS & CHEATS LOESUNGEN — **PC HILFE 0190 - 77 88 88** — TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service, Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N E R W Ü N S C H T

12/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG III/97 GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME: ____________________

STRASSE: ____________________

PLZ/ORT: ____________________

Ian Livingstone's DEATHTRAP DUNGEON

In Eidos' neuem Fantasy-Action-Adventure stehen Höhlenforschern harte Zeiten bevor

Das Abenteuer wartet schon



Dieses Nagetier hat wohl zu viele Wachstumshormone geschluckt



Ursprünglich wollte dieser Drache einmal Feuerwehrmann werden

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Asylum Studios/ EIDOS
Erscheinung geplant
Januar 1998

Was gibt es Schöneres, als in schattigen Gemäuern auf Monsterjagd zu gehen, sich vor heimtückischen Fallen in Acht zu nehmen und ab und zu ein paar Rätseleinlagen zu bewältigen? Nach dieser beliebten Formel wird jedenfalls das 3D-Action-Adventure „Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon" gestrickt sein. Basierend auf dem gleichnamigen Spielebuch aus der „Fighting Fantasy"-Reihe, entführt dieser Titel den Spieler in ein düsteres Fantasy-Szenario, das er wahlweise als muskelbepackter Held, der auf den suspekten Namen Kettenhund hört, oder als agile Kämpferin namens Roter Lotus erkunden kann. In den Locations wird des weiteren komplette 360 Grad Bewegungsfreiheit herrschen, wobei als Blickwinkel eine sogenannte „Third-Person-Perspective" im Stile von „Tomb Raider" zum Einsatz kommt. Die „Kameraeinstellungen" wechseln dabei ständig, damit in allen Situationen die bestmöglichste Übersicht gewährleistet ist. Wollt Ihr Euch dagegen an einem Ort etwas genauer umschauen, werdet Ihr zur besseren Orientierung eine Ich-Perspektive aufrufen können. Allerdings läßt sich diese Ansicht nicht als dauerhafter Blickwinkel beibehalten. Ferner werdet Ihr trotz komplexer Level vergeblich nach einer Automap-Funktion suchen. Stattdessen können Pfeile auf dem Boden plaziert werden, um damit bereits abgeklapperte Regionen zu markieren.

Da bei „Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon" ohnehin die Actionkomponente eine deutlich ausgeprägtere Rolle spielen wird, als die Adventure- und Rätselelemente, wurden die Schauplätze mit einer umfangreichen Anzahl an verschiedenartigen Kreaturen bevölkert, die Euch keineswegs freundlich gesonnen sind. Insgesamt werdet Ihr im Spielverlauf weit mehr als 50 unterschiedlichen Widersachern begegnen, die nur darauf warten, Euch Eurer Lebensenergie zu berauben. Neben Skelettkriegern, Orks, Mumien, Zombies, Rattenmenschen, Zauberern, Riesenspinnen oder Ninjas, umfaßt das Bestiarium auch wirklich große Polygon-Geschöpfe wie beispielsweise Drachen oder einen aus „Jurassic Park" importierten T-Rex. Obwohl Ihr mit diversen Waffen und Zaubersprüchen ausgerüstet seid, wird sich in einem hitzigen Gefecht die eine oder andere Verletzung wohl kaum vermeiden lassen. Die Blessuren schlagen sich auch grafisch auf Euren Charakter nieder. Spätestens wenn der Protagonist nur noch als blutüberströmtes Etwas durch die Gegend läuft, solltet Ihr dringend nach Heilungsmitteln Ausschau halten.

Außer der Unterstützung von 3D-Beschleunigern werden die Entwicker Muliplayer-Spiele berücksichtigen, bei denen sich bis zu vier Teilnehmer durch die Dungeons jagen dürfen. *cis*

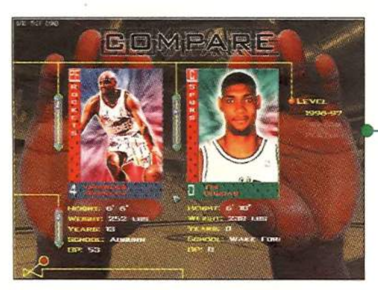


Bei so einem Aussehen helfen keine Schönheitsoperationen mehr

Keine Frage, allein die grafische Darstellung läßt auf ein gelungenes Sportspiel hoffen. Hier die Chicago Bulls beim Angriff.

NBA 98

Nach NHL 98 und FIFA 98 bringt EA Sports nun auch NBA 98 runderneuert auf die Ladentische



NBA 98 wartet natürlich wieder mit jeder Menge Spieler-Statistiken auf

NBA 98
Genre
Sportsimulation
Hersteller
EA Sports
Erscheinung geplant
November 97

Basketball ist in. Vor allem die nordamerikanische Profi-Liga NBA sorgt dabei für Furore, in Deutschland dagegen krankt die Bundesliga noch immer an niedrigen Zuschauerzahlen. Der Grund: Die absoluten Super-Stars fehlen und es reicht wohl für den Zuschauer nicht, den Ball dank Kampfkraft und Teamgeist möglichst oft in den Korb zu werfen; das Drumherum muß eben auch stimmen. Individualisten wie „Sir" Charles Barkley, Dennis Rodman oder Michael Jordan sorgen da beispielsweise mit groß inszenierten Ego-Vorstellungen für das notwendige Spektakel. Natürlich spielen die amerikanischen Cracks auch überirdisch gut Basketball. EA Sports nimmt dies zum Anlaß, alle Jahre wieder eine neue Version seiner Computersimulation auf den Markt zu bringen.

Dank der bewährten Motion-Capture-Technik garantiert der Hersteller deutlich besser animierte Spielerfiguren mit real wirkenden Bewegungen. Dabei wurden NBA-Spieler verkabelt und mit Sensoren versehen, bevor sie typische Bewegungsabläufe im Spiel nachmachten. Die elektronisch gemessenen Daten dienten dem Programmierteam dann dazu, den Computerspielern eben diese Bewegungen anzueignen. So springen, dribbeln, laufen und passen die Polygon-Jungs auf dem Bildschirm in noch nie dagewesener Güte. Aber auch die **Hintergrundinfos** zu allen NBA-Cracks werden in gewohnter Qualität für Statistikfans geliefert. Neben den bekannten Spielmodi könnt Ihr nun auch Eure eigenen Ligen aufstellen und zwischen vier bis 32 Teams den begehrten Spitzenplatz ausspielen lassen. Natürlich baute EA Sports auch ein Taktik- und Aufstellungs-Management mit ein, schließlich ist die Konkurrenz stark und es wird alles von Euch gefordert, um am Ende siegreich die Saison abzuschließen. Am Ende eines jeden Jahres wird der beste Nachwuchsspieler gekürt und Ihr nehmt ab Draft teil. Neu sind auch 3-Punkte-Wettbewerbe: Dabei kämpft Ihr gegen die Uhr und versucht in der vorgegebenen Zeit, möglichst viele 3-Punkte-Treffer zu landen.

Großen Wert möchte EA Sports diesmal auch auf das Drumherum legen. So wird das Spiel komplett in Deutsch erhältlich sein; sowohl alle Texte wie auch die Sprachausgabe wird übersetzt werden. Neue Musikstücke in den Menüs sowie Live-Kommentare und Stadion-Ansagen sollen für ein möglich echtes NBA-Ambiente sorgen; eine optionale 3Dfx-Unterstützung bietet noch mehr für das Auge. *jb*



Im Spiel lassen sich verschiedene Kamera-Ansichten wählen, diese ist weniger zu empfehlen

HERRSCHER

Handel für Seebären

Feine Rendergrafiken, ein Hauch frische Seeprise und Echtzeitkämpfe – der Herrscher der Meere kommt!



Die Übersichtskarte: Die Koordination der Flotten gehört nicht in die Hände von Landratten



Feinste Grafiken erwarten Euch in den Zwischensequenzen und auch im Spiel selbst

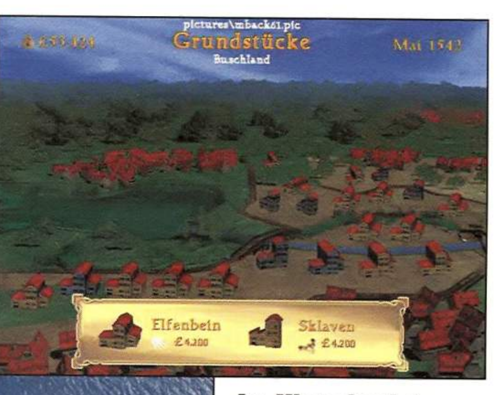


Hier die fünf Modelle der verfügbaren Schiffe

Den Vergleich mit Sid Meiers „Pirates!" hört Frank Schmidbauer von Attic Entertainment Software gar nicht gerne. Schließlich hat das Piratenepos vom Altmeister schon fast 10 Jahre auf dem Buckel, und Attic möchte sich neben der Grafik auch deutlich durch das Spielgeschehen abheben. Denn tatsächlich wird „Herrscher der Meere" ein waschechter Genremix zwischen Wirtschafts- und Strategiesimulation im 16. Jahrhundert. Der Name ist Programm, schließlich gilt es, den obersten Titel zu erringen, den sich das Attic-Team erdacht hat: Herrscher der Meere. Dieses Ziel könnt Ihr aber nur erreichen, indem Ihr von den unterschiedlichsten Möglichkeiten des Spiels Gebrauch macht. So gilt es durch Handel einen gewissen Wohlstand zu erreichen, Schiffe zu bauen und auszurüsten, Piraten anzuwerben, Bündnisse mit anderen Nationen zu schließen und natürlich den Gegner zu Lande oder zu Wasser im Gefecht das Fürchten zu lehren. England, Frankreich, Spanien und Portugal waren im 16. Jahrhundert durch ihre Überlegenheit zu Wasser die bestimmenden Kräfte in Europa. Doch nicht nur die alte Welt galt als Schauplatz der konkurrierenden Staaten; stark umkämpft waren vor allem neue und lukrative Handelsgebiete wie z.B. die Karibik. Durch waghalsige Expeditionen wurden neue Seewege erschlossen, und natürlich zählte auch die Entdeckung Amerikas zu den Highlights dieser Epoche. So schlüpft Ihr in die Rolle einer der vier Seemächte und macht Euch mit einem Grundkapital und einem Heimathafen auf die Reise, um die gegnerischen Kräfte zu besiegen. Großen Wert legte Attic auf die historischen Begebenheiten. So stimmen nicht nur die Geschichts-Fakten, die immer wieder passend zum Spieljahr präsentiert werden, sondern auch die Waren- oder Schiffspreise wurden nach den Geschichtsbüchern und Zeitdokumenten recherchiert. Typische Handelsrouten samt Gewinnspannen, Schiffstonnage und -geschwindigkeit, Besatzungssterblichkeit, die Anzahl der Mannschaft für eine Kanone und vieles mehr entsprechen so der historischen Wirklichkeit. Den Gipfel setzt das Programmierteam in Sachen Authentizität aber dadurch, daß die exakten Meeresströmungen samt der sich daraus ergebenden Wetterbedingungen des Mittelalters eingearbeitet werden sollen. Am Anfang gilt es zuerst einmal, mit Eurem ersten Seelenverkäufer neue Häfen zu entdecken und mit diesen

DER MEERE
und Strategen

Handel zu treiben. Im Hinterland des jeweiligen Hafens könnt Ihr verschiedene Produktionsstätten errichten und die hergestellten Waren dann zu Geld machen. Denn der blutrünstigste Admiral wird keinen Erfolg zu verbuchen haben, wenn die Kohle nicht stimmt. Klingeln dann die Dublonen in der Schatzkiste, werden weitere Schiffe (insgesamt fünf verschiedene Typen) gekauft, ausgerüstet und in die Schlacht geschickt. Zwar könnt Ihr Euch den einen oder anderen Gegner mit Friedensverträgen kurzfristig vom Hals halten, doch solche Verträge sind meist nur von kurzer Dauer. Wer nicht selbst gerne die Drecksarbeit verrichtet, der heuert Piraten an, die mit einem Schiff versorgt und ausgerüstet werden und dann selbständig in See stechen. Versenkt wird alles, was ihnen in die Quere kommt; Rücksicht auf etwaige Bündnisse kannte der Pirat von damals natürlich nicht. Gelingt es dem Freibeuter, eine lukrative Prise aufzutun, bekommt Ihr einen Teil der Beute – zumindest meistens. Denn so manch ein Pirat hintergeht auch seinen Geldgeber und segelt laut lachend davon, ohne Euch einen Heller zu bringen. Selber schuld, wer einem Piraten traut! Irgendwann wird sich aber der Kampf nicht vermeiden lassen und nun müßt Ihr selbst ran: In Echtzeit läuft das entsprechende Seegefecht ab; dabei steuert Ihr Eure Seelenverkäufer (bis zu 100 Flottenverbände mit bis zu jeweils 10 Schiffen) entweder einzeln oder in der Gruppe. Angriff, Verteidigung, Enterkommando oder Flucht stehen Euch dabei offen; möge der Feind von den Fischen gefressen werden! Neben Euren Beutezügen auf dem Weg, die Weltmeere zu beherrschen, motivieren Euch zusätzlich zahlreiche Nebenmissionen (z.B. Schatzfunde) oder verliehene Titel und Ehrungen. Insgesamt 10 verschiedene Weltkarten wird Herrscher der Meere anbieten, von der historischen Weltkarte bis hin zu eigens konstruierten und fiktiven Welten, die allesamt in feinster Rendergrafik erstrahlen. Herrscher der Meere wird als rundenbasierendes Spiel konstruiert, bei dem bis zu vier Spieler nacheinander zum Zug kommen. Die Ausnahme: Die Seekämpfe müßt Ihr in Echtzeit führen; beim Multiplayermodus wird dann der Bildschirm gesplittet, um beiden Kontrahenten gleichzeitig den Gefechtsmodus zu ermöglichen. Also, schon mal die Säbel gewetzt, denn Herrscher der Meere dürfte noch zum Weihnachtsgeschäft auf den Ladentischen stehen. *jb*



Im Hinterland der Häfen könnt Ihr Euch Produktionsstätten aufbauen und Waren herstellen

Attacke! Zwei gleichstarke Flotten treffen aufeinander, nun entscheidet die Strategie über Sieg und Niederlage



Der Rest der Flotte rettet sich in den Hafen und rüstet sich neu aus



Hier eine der fiktiven Weltkarten. Jede birgt neue Überraschungen.



Übersichtliche Datenblätter geben schnell Aufschluß über die einzelnen Schiffe

Herrscher der Meere
Genre
Genremix
Hersteller
Attic
Erscheinung geplant
Ende 97



Waghalsige Mischung aus Strategie und Action: „Command & Conquer" der nächsten Generation?



Action steht bei „Uprising" eindeutig im Vordergrund

UPRISING

Monat für Monat drängen sie auf den Markt, die martialischen Echzeit-Strategiespektakel. Gegenseitig versuchen sie sich mit Neuerungen und ausgefeilter Technik den Rang abzulaufen, egal es ob sich dabei nun um ein „Dark Reign", „Total Annilation" oder „Dark Colony" handelt. Das Genre boomt und jeder Freizeitgeneral schickt seine Truppen immer und immer wieder in das Schlachtgetümmel. Trotz allem Drumherum können diese Titel jedoch ihre Abstammung, den ehrwürdigen Vater „Command & Conquer", nicht verleugnen. Nun versucht Cyclone Studios ein waghalsiges Manöver und vermischt in „Uprising" Strategieelemente mit handfester Action.

Nicht nur im „Star Wars"- oder „Dark Reign"-Universum bekriegen sich Imperium und Rebellen, auch in „Uprising" tobt der Kampf zwischen diesen beiden Fronten. Den Widerständlern ist sogar eine vom Feind entwickelte Technologie in die Hände gefallen und Eurer Obhut unterstellt worden. Dieses unter dem Codenamen **„The Wrath"** bekannte Vehikel, ist eine mobile Kommando-Zentrale, mit der Ihr durch die Locations rauscht. Neben einem System, durch das jederzeit nach Belieben Energie auf Schutzschilde und Waffen umgeleitet werden kann, verfügt das Gefährt über ein upgradefähiges Arsenal an Verteidigungswerkzeugen, durch das sich das Fahrzeug in Gefechten bewähren wird, in denen in bester Ego-Shooter-Manier aus der Ich-Perspektive feindliche Einheiten unter Beschuß genommen werden. Außerdem müssen Stützpunkte inklusive Hauptquatier, Energieversorgung, Baracken und Fertigungsanlagen errichtet werden, um Eure Kampfkraft zu verstäken. Wie bei den meisten Waffen wird es im übrigen auch für Gebäude mehrere Ausbaustufen geben. Sollte Eure Basis einmal Angriffen ausgesetzt sein, könnt Ihr obendrein selbst den Geschützturm des Hauptgebäudes dirigieren und damit die Truppen Eures Gegners beharken.

Per Tastendruck wird es möglich sein, in die Sichtweise einer anvisierten, eventuell feindlichen, Einheit zu wechseln oder eine Außenansicht aufzurufen, wo Ihr zuschauen könnt, wie Euer „Wrath" durch die Landschaft rollt.

Ob das Konzept dieses Genre-Crossovers aufgeht und neben den Shooter-Spezialisten auch den einen oder anderen Strategen in seinen Bann ziehen kann, wird sich voraussichtlich im November herausstellen. Gerade noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll nämlich das Windows-95-Programm in einer leicht veränderten deutschen Fassung in den Regalen stehen. *cis*



Die mobile Kommando-Einheit im Kampfeinsatz



Auch diese feindliche Stellung ist bald ausradiert

Uprising
Genre
Action-Strategie
Hersteller
3DO/Ubi Soft
Erscheinung geplant
November 1997



Die Übersichtskarte ist für das Positionieren der Gebäude wichtig



JSF

„...NÄHER WAR MAN NOCH NIE AM FOTO REALISMUS“

(PC GAMES 11/97)

Abbildung zeigt Start des Joint Strike Fighter mit Pentium 90®
ohne 3D-Grafikkartenunterstützung

„Spielerisch gehört JSF in die Eliteklasse, grafisch kann kein anderer Flugi mithalten ...“

PC Action 10/97, Wertung 82%



„Grafisch hat die Flugsimulation mehr zu bieten als alle anderen militärischen Flugsimulationen ...
... näher war man noch nie am Fotorealismus.“

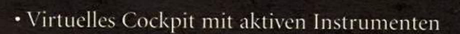
PC Games 11/97, Wertung: Grafik 93%, Spielspaß 86%

„Dank unterschiedlicher Texturensätze und Mip-Mapping sieht das Terrain aus allen Entfernungen und Höhen bestechend gut aus. Per Software wird ein graphischer Standard erreicht, den andere nicht einmal mittels Beschleunigerkarten realisieren können.“

Power Play 11/97



- Virtuelles Cockpit mit aktiven Instrumenten
- Große Anzahl primärer und sekundärer Ziele
- Missions-Interface zur Umsetzung eigener Strategien
- Erstmalig simulierte Flugzeugtypen und Waffensysteme
- 4 actionreiche Szenarien mit 10 Millionen Quadratmeilen Kampfgebiet
- JSF landscape technology™ zur pixelfreien Darstellung der Terrain-Texturen

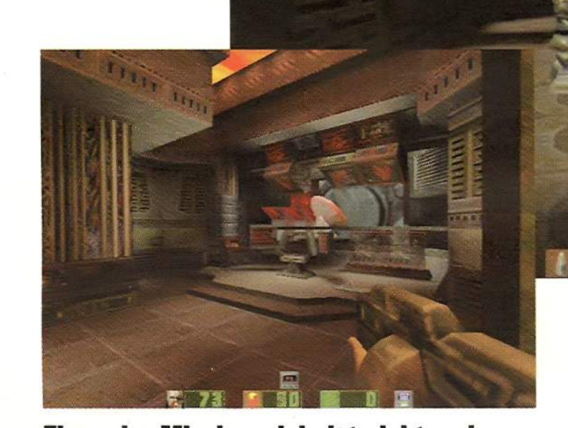




EIDOS INTERACTIVE

QUAKE 2

Erschüttert id Softwares Fortsetzung erneut das Genre?



Mit diesem Kerl ist nicht zu spaßen

Eines der Missionsziele ist nicht mehr weit entfernt



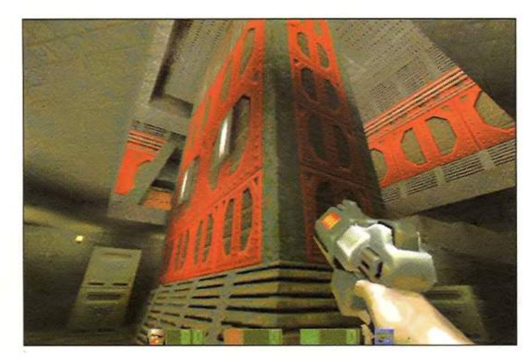
Parasiten wollen dem Spieler die Lebensenergie aussaugen



Auch in dieser Region existiert kein außerirdisches Leben mehr

Quake 2
Genre
Action
Hersteller
id Software/ Activision
Erscheinung geplant
Dezember 1997

Sobald id Software ein neues Produkt angekündigt hat, herrscht Aufruhr im Spielegenre. Die Titel der Company, die hierzulande schneller indiziert werden, als ein Mensch Luft holen kann, genießen längst Kultstatus, und dementsprechend wartet die Shooter-Gemeinde sehnsüchtig auf weiteren Output. Während viele andere 3D-Ballereien schnell in die unterste Schublade verbannt werden, frequentieren die Programme von id über einen größeren Zeitraum hinweg die Festplatten der Nation.
Seit wenigen Wochen steht im Netz nun eine drei Level umfassende Testversion von „Quake 2" zum Download bereit, die erste Rückschlüsse auf das fertige Produkt zuläßt. Für die Fortsetzung wurde das Spieldesign einer umfassenden kosmetischen Bearbeitung unterzogen, sowie die hauseigene Engine modifiziert. Der Spieler bewegt sich durch ein düsteres, futuristisches Szenario, das durch verschiedenfarbige Lichteffekte optisch abgerundet wird, und kann sich jetzt auch ducken und kriechen. Obendrein ist die Hand sichtbar, mit der die Waffe gehalten wird, inklusive sich bewegender Finger. Die zu eliminierenden Gegner gehören diesmal einer Alienrasse an und viele von ihnen sind aus Metall und Fleisch bestehende Geschöpfe. Nicht nur, daß die Widersacher detaillierter als im Vorgänger aussehen, Ihr könnt ihnen sogar gezielt Gliedmaßen abschießen. Außerdem sind Eure Kontrahenten in der Lage, sich vor herrannahenden Geschossen zu ducken und Euch bis in die entlegendsten Winkel zu folgen.
An martialischem Gerät sind in der Demo beinahe nur „herkömmliche" Waffen (Blaster, Shotgun, Maschinengewehr, Granaten- und Raketenwerfer) einsatzbereit. In der fertigen Fassung sollen zusätzlich ein paar spektakulärere Schießprügel für Aufsehen sorgen. Neben Zwischensequenzen wird sich die Vollversion auch durch ein Gameplay auszeichnen, bei dem der Spieler zwischen den einzelnen Levels hin- und herpendeln muß. Wie bei „Hexen" können sich Aktionen dabei auf völlig andere Regionen auswirken.
Selbst, wenn einige bekannte Größen id Software inzwischen verlassen haben und „Quake 2" das Ego-Shooter-Genre höchstwahrscheinlich nicht neu definieren wird, lohnt es sich, noch vor Weihnachten nach dem endgültigen Produkt Ausschau zu halten. *cis*



Wo mag sich die wohl Alienbrut versteckt haben?

TEUFLISCH GUT!

PC-Games

PC-Games	CD
AH-64D Longbow 2 (dt.) *	79,99
Age of Empire (dt.) *	**99,99**
Akte Europa (dt.)	69,99
Anno 1602 (dt.) *	79,99
Anstoss 2 (dt.)	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	75,99
Blade Runner *	**89,99**
C & C 2 Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Conquest Earth (dt.)	79,99
Constructor	69,99
Dark Earth	79,99
Dark Reign (dt.)	89,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.)	39,99
Demonworld (dt.)*	75,99
Der Industriegigant - Expert Set (dt.) *	29,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.) *	29,99
F1 Manager Professional (dt.)	79,99
F1 Racing Simulation *	69,99
Fallout (dt.) *	69,99
Fifa Soccer '98: Die WM-Qualifikation (dt.) *	79,99
Fighters Anthology (ATF '98, dt.) *	79,99
Floyd (dt.) *	**75,99**
H.E.D.Z. (dt.) *	79,99
Herrscher der Meere (dt.) *	79,99
I-War *	79,99
iF 22 Raptor (dt.)	89,99
Imperialismus (dt.)	79,99
Incubation – Battle Isle Phase IV (dt.)	69,99
Jedi Knights	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Max Montezuma (dt.) *	69,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.) *	**79,99**
MS Flug Simulator '98 (dt.)	119,99
Myth (dt.) *	**79,99**
Need for Speed 2 Special Edition (dt.) *	79,99
NBA '98 (EA Sports) *	79,99
NHL Breakaway '98 (dt.)	75,99
NHL Hockey '98 (dt.)	79,99
Operation Eastside (Perry Rhodan) (dt.) *	79,99
Pax Imperia *	79,99
Pazifik Admiral (dt.)	79,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Raymans World (dt.) *	**49,99**
Resident Evil (dt.)	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.) *	89,99
Shadows of the Empire	79,99
Sid Meier's Gettysburg (dt.) *	79,99
Sim City 3000 (dt.) *	99,99
Steel Panthers 3 (dt.) *	69,99
Streets of Sim City (dt.) *	89,99
Total Annihilation (dt.)	79,99
Unreal *	79,99
Warwind 2 (dt.) *	**69,99**
Virtua Fighter 2	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Aufschwung Ost (dt., PC Disk)	9,99
Caesar 1 (dt.)	9,99
Command & Conquer 1 u. Civilisation 2 * kpl.	79,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.) *	39,99
Indiana Jones 3 und 4 *	**komplett 29,99**
MDK (dt.)	39,99
Monkey Island 1 und 2 *	komplett 29,99
Road Rash (dt.)	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2 *	**kompl. 29,99**
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Shattered Steel	9,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Stonekeep (dt.)	25,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Worms United (Worms + Reinforcements)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99
Gold Games 2	**49,95**

enthält 24 Top-Titel auf 22 CD´s, z.B.: Bleifuß, Z, Baphomets Fluch, Toonstruck, Earthsiege 2, Hind, Warwind, A4 Networks, Kings Quest 7, Tilt!

Fast geschenkt!

Megapak 8

ATARI 2600 Action Pack, iM1A2 Abrams, Mechwarrior 2, Return to Zork, Jack Nicklaus, Sim City 2000, Baphomets Fluch 1, Jagged Alliance 1, Rally Championship, Master of Orion 2

insgesamt 10 Original-Vollversionen auf 11 CD's zum Superkomplettpreis

komplett 79,99

Unser Tip des Monats:

Star Trek Star Fleet Academy

Das Warten hat sich in jeder Hinsicht gelohnt! Auf 5 CD´s erscheint ein Weltraum-Actionspiel der Superlative. Absolvieren Sie mit den Original-Helden Captain Kirk und seiner Crew die Akademie der Sternenflotte und erhalten Sie Ihr Offizierspatent.

dt., CD-ROM *

75,99

Antons Weihnachtshits:

Worms 2
CD-ROM *
75,99

Turok
CD-ROM *
75,99

Monkey Island 3
dt.,CD-ROM *
89,99

Panzer General 3D
dt.,CD-ROM
69,99

DIE ALTERNATIVE!

PC-Dash

Ein Sensorfeld - Tablett, das Ihre Tastatur ersetzt. Ab sofort spielen Sie Ihre Spiele ohne komplizierte Tastatur-Befehle auf übersichtlichen Symbol-Sensorfeldern.

Spezial-Edition incl. Vollversion des Top-Titels Constructor

129,99

Bleifuss

Fun
CD-ROM*
59,99

Rally
CD-ROM*
55,99

Tomb Raider 2

Lara is back! Auf der Jagd um die ganze Welt nach einem magischen Dolch erwarten Sie neue Gegner, verbesserte Grafiken uvm. Gleichzeitig erhältlich: das offizielle Lösungsbuch, welches qualitativ den legendären Vorgänger übertrifft!

dt., CD-ROM *

79,99 (ohne Lösungsbuch) **95,–** (mit Lösungsbuch)

G–Police

Ein Actionspiel der Extra-Klasse mit einer tollen Story, excellenter Grafik und spannenden Missionen.

dt., CD-ROM *

89,99

NEU ab 7. Nov. 97:
2 x Media Point -EXPRESS
Die neuen schnellen Abholstationen mit dem Media Point Standardprogramm ganz in Ihrer Nähe. (In den Express-Shops erhalten Sie nicht das Media Point-Komplettprogramm)

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Unsere Filialen:


Berlin – Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21


Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790


Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.


Media Point EXPRESS
Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956


Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel


Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139


Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24


Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131


Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191


Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Media Point EXPRESS
Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"


Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"


Bremen
Hanseat.hof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80


Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!










Wir präsentieren Euch die lang erwartete Fortsetzung der LucasArts' Klassikserie, Monkey Island. 30 Stunden mehr Spielspaß, 8000 Zeilen geistreicher Dialog, Duzende kniffliger Rätsel, hochauflösende Grafiken, Animationen in Filmqualität und ein paar berühmte Stimmen. Nicht zu vergessen, die vegetarischen Kannibalen und der Typ Namens Snugglecakes. Macht Euch bereit an Bord eines abenteuerliches Grafik-Adventures zu gehen, in dem die Seemöven besser zielen als die Piraten und die schärfste Waffe Euer Verstand ist.

Windows95 CD-ROM. Schaut mal in die spielbare Demo hinein. In ausgewählten Magazinen und im Internet unter www.lucasarts.com.

Funsoft Homepage: www.funsoft-online.com

LUCAS Arts™

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

Kids only

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviele?

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Multiplayer Ob und wie.

Name ....Incubation: ....Time is running out	Mindestanforderungen
Genre ....Strategie	P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA
Hersteller ......Blue Byte	Empfohlen
Schwierigkeit ......mittel	P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx
Preis ....ca. 100 Mark	**Grafik 87%**
Spieler ....1 - 4	**Sound 85%**
Steuerung ....Maus	**Spielspaß**
Besonderheiten .CD-Audio	Solo / Multi
Spiel ....engl./dt.gepl.	88% / 90%
Anleitung ....engl./dt gepl.	
Multiplayer ..Internet/IPX	3Dfx

Mindestanforderung Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Sascha Gliss
sg


Christian Peller
cis


Jan Binsmaier
jb


Maik Wöhler
mw


Ralf Müller
rm


Tom Schmidt
ts

WISSEN, WAS GESPIELT WIRD:



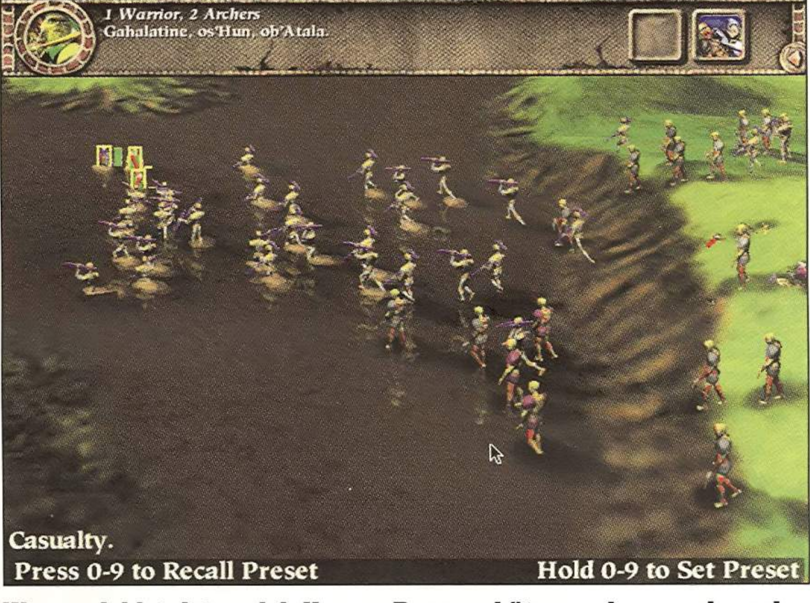
Softsale lesen heißt für DM 1,90 alles über PC-Spiele wissen, nichts verpassen, mitreden können. Die neuesten Spiele im Test. Tips&Tricks zu allem, was auf dem Schirm abgeht.

AB 19.11. AM KIOSK!

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOßPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416

KREUZZUG INS Myth - Kom

Echtzeitstrategie der besonderen Art. Bungie beweist, daß es auch fernab von Clone&Conquer-Pfaden geht.



Was zuviel ist, ist zuviel. Unsere Bogenschützen sehen es ein und rücken nach hinten vor.



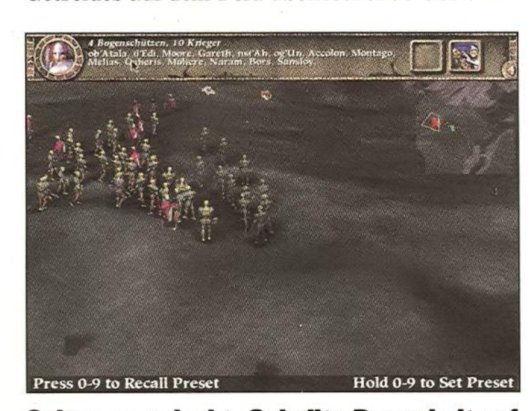
Und fröhlich brennt der Gegner lichterloh



Wie schön! Der Ausgang - so nah und doch so fern...

Das Leben hätte so schön sein können. Die Bewohner einer mittelalterlichen Welt lebten glücklich und zufrieden zusammen. Selbst ansässige Zwerge hatten ihre Feindbilder verloren und gaben sich den alltäglichen Dingen des Lebens hin. Wie wir alle aus der Geschichte wissen, waren Aberglaube und Mythen damals eine selbstverständliche Sache. Was auf unserem Planeten einst war, ist auf fremden Welten der selben Epoche ein Muß. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß vorbeiziehende Kometen beispielsweise als drohende Boten einer dunklen Zeit galten. Während in unserer Vergangenheit alles nur Laberei war, entpuppt sich der andere Himmelskörper jedoch als echte Bedrohung. Nicht direkt, dafür mehr indirekt. Was einst für tot gehalten wurde, erwacht aus der bekannten Starre und beginnt, gemütlich auf Erden herumzugondeln. Skelette, Zombies oder auch andere nette Gesellen sind nicht dafür bekannt, Intelligenz aus vergangener Zeit behalten zu haben, und so trotten sie stumpf durch die Gegend. Ohne Ziele ist das Leben bekanntlich wertlos, auch das von bereits Verstorbenen. Doch auch denen kann geholfen werden. Die dummen Toten erhalten die ideale Ergänzung in Form des Bösen. Ein paar gefallene Lordschaften erwachen ebenfalls aus ihrer leblosen Vergangenheit und erfreuen sich bester Gesundheit. Die Adligen wissen, was sie wollen. Nur können sie allein so gut wie nichts erreichen. Die herumwuselnden Leichen sind so das willkommene Werkzeug. Schnell werden die Unseligen versammelt und schon bilden sich unsagbar grauenhafte Armeen.

Der Komet ist fast vergessen. Die Landbevölkerung geht den alltäglichen Dingen schon wieder nach, als das erste ahnungslose Dorf vor einer interessanten Entdeckung steht. Wie würde sich ein Bauer fühlen, der statt seines Getreides auf dem Feld übelriechende Gestalten



Selten so gelacht. Geballte Dummheit auf einem Haufen, welch seltener Anblick für das müde Kriegerauge.

UNGEWISSE etenärger





Der Tod lauert überall. Uns ist es egal, wir werden nicht ruhen.



Es wieder einmal Montag

vorfindet? Nichts gegen eine durchzechte Nacht, und auch gegen eine Fahne der ganz üblen Art kann etwas unternommen werden. Doch gegen herabhängendes, faulendes Fleisch helfen selbst Großmutters beste Hausmittel nur wenig. Diskussionen oder Problemlösungsgespräche werden selbstverständlich nicht geführt und der Mensch macht das, was er in diesen Momenten am besten kann: in Panik verfallen und wegrennen. Die hiesige Landbevölkerung ist starr vor Entsetzen bei diesem Anblick und löst sich zu

Press 0-9 to Recall Preset Hold 0-9 to Set Preset

Ein feuchtes Moorbad zwischendurch wirkt wahre Wunder gegen allerlei Kriegswunden

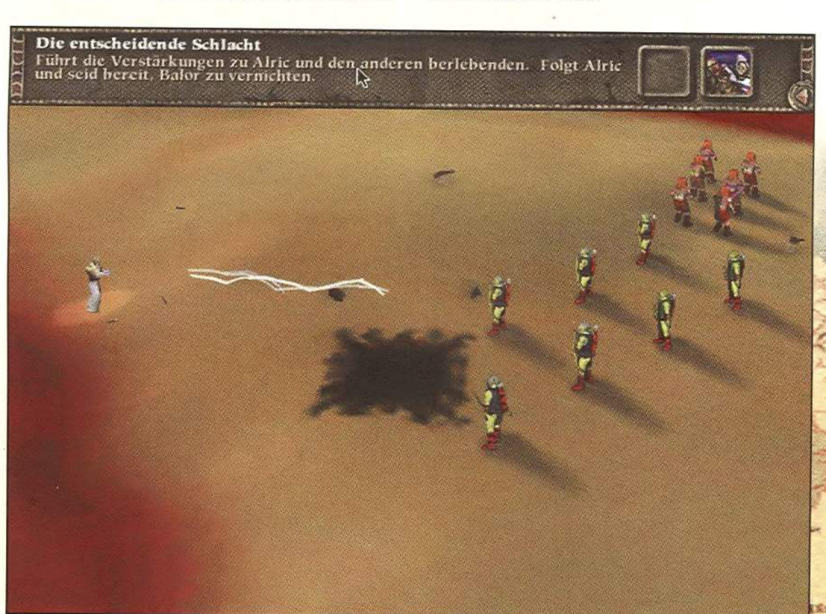
spät aus derselben. So finden die Heere der Finsternis schnell die ersten Opfer. Hunderte werden in den ersten Stunden dahingemetzelt und auch in den darauf folgenden Tagen sieht es nicht besser aus.



Es läuft sich fast wie auf Plüsch. Leichen plastern ihren Weg.



Die Gedanken stumpf, die Klinge scharf. Diskussionen der etwas anderen Art.



Wer behauptet da, Elektrizität wurde im Mittelalter noch nicht professionell benutzt? Hier der Gegenbeweis.



Dieser Hügel muß verteidigt werden....



... die erste Angriffswelle kommt nicht durch. Heiße Grüße von den Zwergen...



... doch die zweite Welle eilt schon heran. Die ersten liegen bereits danieder...



... doch schließlich müssen die Männer fürs Grobe ran. Berserker an die Front!

Während dieser Zeit zeichnet sich ein äußerst interessanter Trend ab. Die Eroberer sind gar keine – jedenfalls nicht im eigentlichen Sinne. Der Grund ist ganz einfach: Egal, ob nun aus bösartigem Willen oder logistischen Gründen, da, wo sie auftauchen, lebt am Ende einfach nichts mehr. Gefangene werden nicht gemacht. Was zurückbleibt, ist ein im wahrsten Sinne des Wortes totes Stück Land. Während die Horden fröhlich schlachtend durch die Gegend ziehen, werden an anderer Stelle schnell Armeen ausgehoben. Natürlich wollen die Menschen nicht kampflos untergehen und beginnen, sich zur Wehr zu setzen. Und so entbrennt ein jahrzehntelanger Krieg.

Diese Story hat die Firma Bungie in ein Echtzeitstrategiespiel der etwas anderen Art gepackt. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines Soldaten, der einer Spezialeinheit der Legion angehört. Diese Gruppe ist dann auch mehr für die feineren und gröberen Sachen verantwortlich. Wie es sich für Gruppen dieser Art gehört, befindet man sich selten direkt am Geschehen, sondern arbeitet abseits der großen Schlachten. Entsprechend vielfältig fallen Eure Aufgaben deshalb aus.

In Reih und Glied... Formationen

Wer von Euch kennt sie nicht, die lästigen Probleme, daß Einheiten nicht in Reih und Glied bleiben wollen. Spätestens bei der ersten Schlacht macht sich das Stellungs-Chaos negativ bemerkbar und die Frustschwelle sinkt merklich. Bungie hat hier Abhilfe geschaffen. Die wählbaren Formationen erlauben neue Taktiken und erleichtern dem Feldherrn das Leben. Hier eine kleine Auswahl:



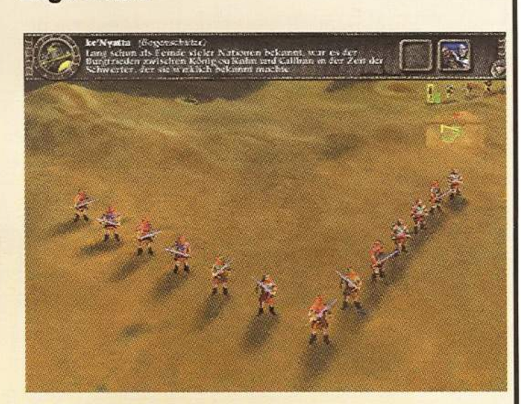
Blockformation



Enge Reihe



Gestaffelte Reihe



Keilformation



Kreis



Enge Sichel



Die Seelenlosen beharken unseren tapferen Recken mit vergiften Speeren. Aber sie sind schwach und feige. Bei Verfolgung ziehen sie sich zurück.

Anfangs geht es noch ruhig zu. Die erste Mission umfaßt lediglich das Bewachen einer Brücke und des dazu gehörenden Dorfes. Doch bereits in der Zweiten bekommt Ihr einen ungefähren Eindruck, was in der 25 Missionen umfassenden Kampagne auf Euch wartet. Der Bürgermeister einer anderen Siedlung hat sich beruflich umorientiert und verdient sich nun als Verräter seinen Laib Brot. Da die bevorstehende Offensive nicht gefährdet werden darf, müßt Ihr diesen töten. Aber wie bekannt sein dürfte: leichter gesagt als getan. Die Anzahl und Zusammensetzung Eurer Mannen wird vor der jeweiligen Mission bestimmt. Da Ihr keinen Einfluß darauf ausüben könnt, entfällt jegliches Ressourcen-Managment. Die Entwickler haben sich ausschließlich auf das Taktieren im Feld konzentriert.

Die 3D-Engine von Myth ist nicht nur ein Augenschmaus, sondern spielt im Kampf gegen die Schergen des Bösen eine wesentliche Rolle. Hügel dienen beispielsweise als strategisch günstige Verteidigungsposten. Bogenschützen sowie Zwerge können den Feind von erhöhten Stellungen aus ideal unter Beschuß nehmen. Auch ist die Sichtweite deutlich höher, und der Gegner wird früher entdeckt. Natürlich nutzen die Armeen der Finsternis ebenfalls diese Vorteile und schnell seid Ihr es, die sich in der ungünstigen Position befinden. Besonders interessant ist das physikalische Modell. Deutlich wird das bei dem Zwerg. Er betätigt sich als Sprengkommando der besonderen Art, denn er wirft mit Vorliebe Molotow-Cocktails. Diese feurigen Flaschen können nach dem Wurf unter Umständen an Gegenständen abprallen und zurück zu Herrchen kommen, oder aber auch weich im Gras landen und ein wenig weiter rollen, bevor sie explodieren. Witterungseinflüsse wie z.B. Regen oder Schnee, können eine Lunte schon mal löschen, wodurch die sprengende Überraschung zum Blindgänger wird. Explosionen können unterschiedliche Auswirkungen auf die Umgebung haben. Ihr solltet Euch unbedingt einmal ansehen, was passiert, wenn ein Zwerg von einer Granate erwischt wird. Der Effekt ist wirklich weitreichend.

Optisch hat die Engine jedoch noch mehr zu bieten. Ihr sowie Eure Feinde hinterlassen Spuren im Schnee, Spiegelungen im Wasser, oder aber die famosen Effekte bei Zaubersprüchen oder Explosionen bauen gepaart mit den Soundeffekten eine Atmosphäre auf, die ihresgleichen sucht. Auch die vielen Details tragen ihren Teil dazu bei. Pfeile und Speere, die ihr Ziel verfehlen, bleiben auf dem Boden liegen, wie auch die Körper niedergestreckter Kämpfer beider Seiten. Damit Euch nicht die Übersicht verloren geht, könnt Ihr die Gegend beliebig drehen und zoomen.

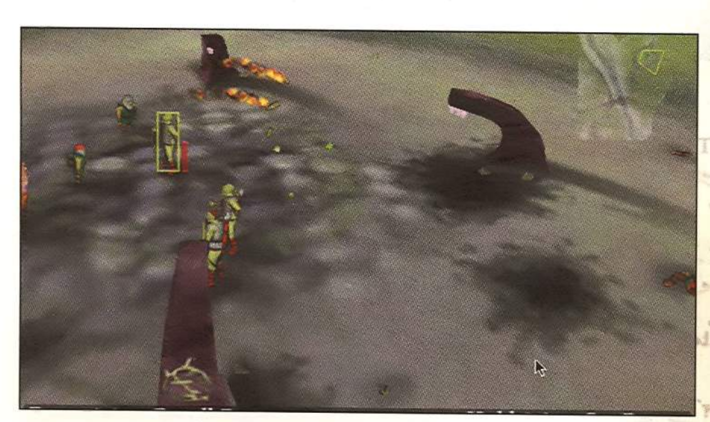
Natürlich benötigt ein Spiel auch eine gute und durchdachte Steuerung, um Spaß zu machen. Bungie hat zu einer Kombination aus Tastatur und Maus gegriffen. Wie aus Genrevertretern gewohnt, benutzt Ihr die Maus, um Eure Einheiten beispielsweise durch Rahmen zu markieren



Die transparente Karte erlaubt den Überblick, verdeckt jedoch nichts



Die Kammerjäger im Einsatz. Zweihänder gegen die Plage auf acht Beinen.



Eine der Säulen muß vernichtet werden. Für unser Abrißteam kein Problem. Klein aber fein!



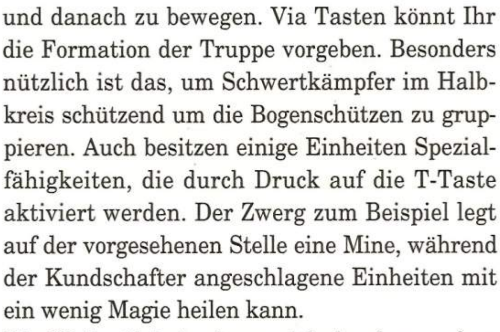
Fritz Effenberger

SUPER

Ach ist das schön! Auge in Auge dem Feind gegenüberzutreten, begleitet von einer Schar tapferster Kameraden, angetan mit Schild, Schwert, Kettenpanzer, Lanze, Bogen oder erwähnter Benzinflasche. Und das alles in einer idyllischen Landschaft, die rundum bietet, was die moderne 3Dfx-Technologie zu bieten hat: Spiegelungen, Lichteffekte, weich texturierte Flächen. Und das Grillengezirpe und Vogelgezwitscher dazu! Wenn sich das personifizierte Böse in einen solchen Paradiesgarten schleicht, muß es doch doppelt so grimmig bekämpft werden. Da mögen die Gnome noch so emsig humpeln und die Zombies noch so splatter-prächtig explodieren, sie werden zermalmt bis auf die letzte Kreatur. Obwohl, tja, der Feind leider einer von der ganz schlauen Sorte ist und einem das leichte Siegen nach Kräften verdirbt. Um so länger dauert der Spielspaß und die Fantasywelt von Myth an. Leider ist das Spiel, wohl durch die reine Strategiebetonung, etwas trocken – und die Zwischensequenzen erinnern an Teenage Mutant Turtles.



Diese Explosion hat ausnahmsweise kein Zwerg verursacht. Kamikazezombies jagen sich bei Feindkontakt selbst in den siebten Sprenghimmel.



Welch drolliges Trio. Na ja, wir können ja entgegen der Regel erst einmal zuhören.



Der Winter setzt ein und wir haben nur die Standardstrumpfhose an



War es ein Panzer? Obwohl es den Eindruck macht. Kettenfahrzeuge gab es noch nicht.

und danach zu bewegen. Via Tasten könnt Ihr die Formation der Truppe vorgeben. Besonders nützlich ist das, um Schwertkämpfer im Halbkreis schützend um die Bogenschützen zu gruppieren. Auch besitzen einige Einheiten Spezialfähigkeiten, die durch Druck auf die T-Taste aktiviert werden. Der Zwerg zum Beispiel legt auf der vorgesehenen Stelle eine Mine, während der Kundschafter angeschlagene Einheiten mit ein wenig Magie heilen kann.

Die KI des Feindes kann sich durchaus sehen lassen. Keinesfalls werdet Ihr es erleben, daß der Gegner stumpf frontal angreift. Gelegentlich zieht er sich zurück, um sich neu zu formieren. Auch teilt er oft seine Gruppe, um Euch von zwei Seiten aus anzugreifen, oder wartet selbst auf Verstärkung, wenn Ihr zu stark seid.

Mittlerweile ist der Multiplayermodus bei Strategiespielen Pflicht. Natürlich haben die Entwickler auch daran gedacht und mehrere spezielle Level integriert. Wahlweise könnt Ihr um die Herrschaft eines Gebietes kämpfen oder Euch an „Capture the flag"-Varianten versuchen. Bis zu acht Spieler können sich gegeneinander die Pfeile auf den Pelz jagen. Für Internetspieler gibt es ein besonderes Schmankerl. Ähnlich Blizzards kostenlosem Dienst gibt es das Bungie.net, das es Euch erlaubt, ohne Zusatzkosten gegen Feldherrn weltweit anzutreten. Eine Warnung sei am Ende aber noch ausgesprochen. So effektiv die Zwerge auch sind, besitzen sie doch gewisse Risiken und Nebenwirkungen, die nicht unterschätzt werden dürfen. Im Eifer des Gefechts kann es durchaus passieren, daß einer weiterhin fröhlich mordend seine Fläschen dem Gegner zuspielt, obwohl beispielsweise Eure Schwertkämpfer bereits im Nahkampf schwer beschäftigt sind. Die Auswirkungen einer Explosion mitten in der Runde, dürften jedem von Euch klar sein. Interessant ist, daß dies kein Fehlverhalten seitens der KI darstellt, sondern bewußt integriert wurde. So unterscheiden sich dann die Zwerge optisch auch, und nicht alle legen diesen permanten Tötungsimpuls an den Tag. Aber wer von Euch Zwerge aus Rollenspielen (Pen&Paper) kennt, weiß, daß diese lieber erst zuschlagen, um später vielleicht dann doch einmal eine Frage zu stellen. Und es ist auch kein echter Nachteil, mehr eine Herausforderung. Schließlich will es gelernt sein, die Truppe im Griff zu haben.

mw



Maik Wöhler

SUPER

Meine Gebete werden anscheinend erhört. Viele Monde hatte ich Angst, daß sich das Echtzeitgenre in den ausufernden C&C-Clones aufreibt. Aber so langsam erscheint ein Licht am Horizont, das immer stärker strahlt. Es gibt doch tatsächlich ein paar Hersteller, die sich nicht nur einfach in der wenig hohen Kunst des Kopierens üben. Das fehlende Ressourcen-Managment begrüße ich bei Myth sogar. Es geht ausschließlich ums Kämpfen. Obwohl es Echtzeitstrategie ist, braucht der Kämpfer jedoch wesentlich mehr Geduld. Per Rahmen alle Einheiten markieren und losmarschieren, bringt gar nichts. Es wird keinen Streß geben, der eh kein Taktieren mehr zuläßt. Zusätzlich bin ich von der integrierten Physik begeistert. Auch wenn es zuweilen schmerzt, wenn die Bombe auf meine Gruppe zurückrollte. Grafik und Sound runden das positive Gesamtbild ab. Lediglich die KI und der oft happige Schwierigkeitsgrad fallen manchmal negativ auf. Aber die Programmierer wollen auch diese Probleme noch lösen.

Name	**Kreuzzug ins Ungewisse: Myth**
Genre:	Strategie
Hersteller:	Bungie/Eidos
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1 - 8
Steuerung:	Maus, Tastatur
Besonderheiten:	3Dfx
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	ja

Mindestanforderung
P166, 16 MB, 4 x CDROM, 2 MB-SVGA

Empfohlen
P133, 16 MB, 4 X CDROM, 2 MB-SVGA, **3Dfx**

Grafik	**90%**
Sound	**70%**

Spielspaß

Solo	Multi
82%	84%



Bei Command & Conquer sind Millionen S

Diesmal hetzt Westwood ihnen die

LANDS OF LORE
GÖTTERDÄMMERUNG

In einer Welt jenseits aller Vorstellungen schlüpfen Sie in die Rolle

leidet. Nur wenn Sie die Quelle dieses Bannes finden, können Sie

wohnen, befreien. Bis zu diesem Tage aber bleibt er die unschuldige Geisel im gnadenlosen Spiel mächtiger Götter, die

ad.quarter











Komplett in deutsch



www.vid.de

OLDATEN GEGEN SIE MARSCHIERT. GÖTTER AUF DEN HALS.

des jungen Luther, der unter einer unkontrollierbaren Form der Verwandlung Luthers Seele und seinen Körper ein für allemal von den Wesen, die in ihm seinen Zauber für ihr Streben nach Herrschaft in den Lands of Lore nutzen wollen.



Echtzeit-Rollenspiel-Adventure

FLOYD

Knackig, umfangreich und witzig – Adventure-Herz, was begehrst Du mehr? Mit Floyd gelang dem englischen Team AdventureSoft wieder einmal ein echter Hit.

Floyd ist ein Außerirdischer. Dennoch liegt sein Arbeitsplatz auf der Erde. Denn Floyd ist ein Außendienstmitarbeiter des Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise. Etwas verwirrt? Kein Wunder, schließlich stammt das neueste Werk von AdventureSoft wieder einmal aus der Feder von Simon Woodroffe, dem Macher von „Simon the Sorcerer". Der sympathische Brite war es leid, gleich nach Fertigstellung von „Simon the Sorcerer 2", den dritten Teil des chaotischen Zauberers in Angriff zu nehmen. Eine neue Story mußte her; ein ganz anderer Heldentypus lag in der Luft, erzählte er uns. Als begeisterter Science Fiction-Fan war das Thema schnell gefunden: Der unendliche Weltraum.

Zur Story: Floyd ist ein Weltenbürger im anderen Sinne. Er ist Teil einer intergalaktischen Gesellschaft, die auf mehreren Planeten lebt und vom Konzern OmniCorp beherrscht wird. Der Gründer und Leiter des Konzerns nennt sich OmniBrain und herrscht mit unerbittlicher Güte und Härte. Alles ist perfekt durchorganisiert und geregelt. Natürlich ausschließlich zum Wohle von OmniBrain und OmniCorp, schließlich muß der Konzern geschützt werden. Ein strenger Weisungskatalog erspart es dem Bürger, durch nutzloses Nachdenken Zeit und Energie zu verschwenden, die Regeln sind unter allen Umständen genau zu befolgen. Bürger, die gegen diese Weisungen verstoßen, werden aus Sicherheitsgründen gelöscht. Durch Verrat und gegenseitige Beschuldigungen funktioniert das System; das düstere Weltbild erinnert stark an die Visionen von George Orwell. Die Erde wird zur Planetenklasse B gerechnet. Sie wird als „bewohnt, aber rückständig" eingestuft und untersteht daher dem Ministerium für Galaktische Unsicherheit. Es ist Aufgabe des Ministerium, das Interesse der unterentwickelten Fremdwelten an der Erforschung der Galaxie zu wecken und so den Fortschritt zu beschleunigen.

Ist eine Welt dann in ihrer Entwicklung weit genug fortgeschritten, landen bewaffnete Sondierungstruppen und „belohnen" die Eingeborenen mit der Konzern-Bürgerschaft. Primitive Herrschaftsformen wie etwa die Demokratie, werden aufgelöst; die Welt wird in die Glückseligkeit der Gemeinschaft von OmniBrain integriert. Floyd arbeitet als OmniBrain-treuer Bürger in der Abteilung „Kornkreise" und drückt mit seinem Raumschiff rätselhafte Kreise in die Kornfelder auf der Erde. Nach einer Mission scheint sich aber das Schicksal gegen ihn verschworen zu haben: Erst wird sein Raumgleiter in einem Meteorfeld beschädigt, dann stößt er noch mit einer irdischen Raumsonde zusammen. Diese wird dadurch aus ihrer Bahn gelenkt und trifft ein Beobachtungsstation von OmniCorp.



Ein wenig dümmlich schaut er schon drein, ist aber immer auf Zack: Floyd, der galaktische Held



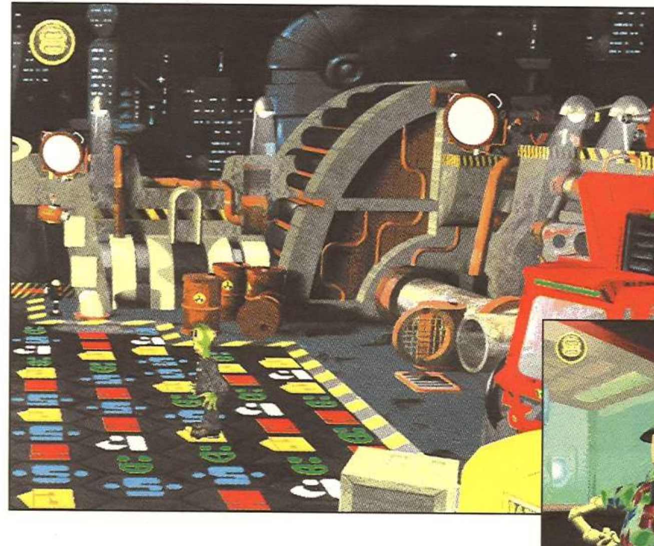
Verschiedene „Spiele im Spiel" sorgen für Abwechslung; hier eine Memory-Variante

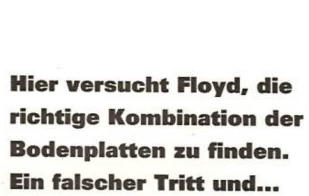
Inventory im Format einer Armbanduhr: Im Orakel verstaut Floyd alle wichtigen Dinge



Floyd flirtet: Schafft es unser Held, auch die hartnäckige Vorzimmerdame zu überwinden?

Es gibt noch Helden





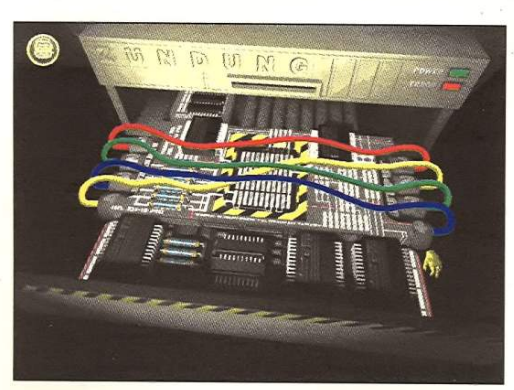
Hier versucht Floyd, die richtige Kombination der Bodenplatten zu finden. Ein falscher Tritt und...



Bitte lächeln: Ein wenig am Blitzlich rumgespielt und schon sieht der Tourist nur noch Sternchen

Damit hat Floyd gleich gegen sechs Vorschriften verstoßen und hat sich somit unverzüglich zum Rapport bei OmniCorp zu melden. Noch immer ist Floyd staatstreu, doch langsam kommen ihm Zweifel an der Richtigkeit der staatlichen Kontrolle. Er lernt die Freiheitskämpferin Dolores kennen und wandelt sich im Laufe der Geschichte vom treuen Bürger zum Staatsfeind Nummer Eins. Es gibt halt doch noch Helden in der Galaxis!

So ernst die Geschichte auch klingen mag, Floyd trieft nur so von sarkastischen Sprüchen, witzigen Knobeleien und humorvollen Dialogen. Diese sind übrigens komplett in Deutsch und auch hier zeigt sich Floyd von seiner besten Seite: Was bei anderen Spielen zumeist eher peinlich wirkt, wurde glänzend umgesetzt. So bekam Dolores beispielsweise ihre deutsche Sprachausgabe von Regina Lemnitz, der deutschen Sprecherin von Whoopie Goldberg und Rosanne Barr. Aber auch Floyd und die Nebenfiguren wurden mit Profis besetzt; das Ergebnis kann sich wirklich hören lassen. Selbst kleinste Sprachnuancen kommen gut rüber. Doch die deutsche Umsetzung beschränkt sich bei Floyd nicht nur auf die Sprachausgabe. Auch die Grafik wurde komplett umgearbeitet und so sind alle Schilder, Wandschmiereien, Schriftstücke und Karten im Spiel übersetzt. Kein Wunder, daß die deutsche Version so lange auf sich warten ließ, doch das Warten hat sich wahrlich gelohnt.



Kabelsalat: Schafft es Floyd, die richtige Kombination zu finden? Dies ist eines der wenigen einfachen Rätsel

Beim Schwierigkeitsgrad vergeht dem Abenteurer allerdings das Lachen: Daß Simon Woodruffe kein Freund von kinderleichten Knobeleien und strikter Logik ist, wissen wir spätestens von den beiden Teilen von Simon the Sorcerer. Doch bei Floyd legte der junge Brite noch einen drauf und so strotzt das Adventure nur so von harten und teilweise unlogischen oder verquerten Rätseln. Komisch sind sie allesamt, keine Frage. Doch mußte der Knobelfaktor wirklich so hoch liegen, Mister Woodruffe? Und auch die Steuerung gibt Anlaß für ein wenig Kritik. Mit der rechten Maustaste klickt Ihr dabei durch die verschiedenen Handlungs-

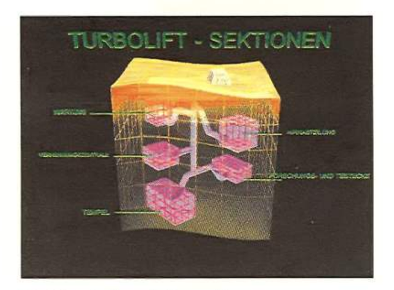


Mit der richtigen Verkleidung fällt Floyd nicht mehr auf und kann ungehindert dem Rebellentum frönen

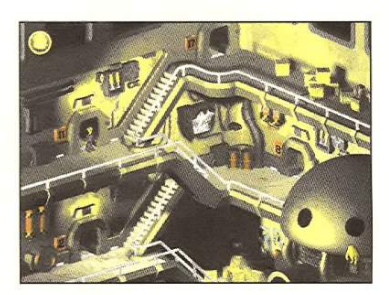


Groß, kräftig und hart im Nehmen: Die Rebellin Dolores kämpft mit Floyd gegen OmniBrain

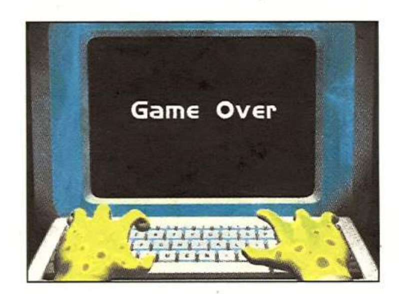
Unsere drei Helden vereint: Floyd, Dolores und S.A.M., der schießwütige Roboter



Selbst der Plan des Turbolifts wurde komplett ins Deutsche übersetzt



Rauf oder runter? Egal, Gefahr droht überall. Also nicht gezögert, sondern ran an den Feind!



Wenn Ihr diesen Screen seht, habt Ihr es geschafft: Die Galaxis ist gerettet!



Hier braut sich was zusammen: Ein Laborkasten macht noch lange keinen Chemiker, wie Floyd feststellen muß

möglichkeiten – eine eher antiquierte Bedienung, die durch ein automatisch aufklappendes Menü bei Mausbewegung an die Bildunterseite für die Zukunft einfach und schnell verbessert gehört. Das war es aber auch schon mit den Minuspunkten; der Rest von Floyd ist durchdacht und fetzig. Verschiedene „Spiele im Spiel", wie etwa das Goblin-klatschen oder die Sumpfsuppe, sind witzige Dreingaben, und der riesige Umfang (immerhin auf satten vier CDs wird Floyd angeboten) ist wohl einzigartig. Die grafische Darstellung wurde gegenüber den älteren Spielen von AdventureSoft deutlich aufgepeppt. Die Figuren sind allesamt gerendert und hüpfen, marschieren, kriechen und rennen durch fein gezeichnete Hintergründe. Die Renderarbeiten lassen sich am besten mit Down in the Dumps vergleichen; die liebevolle Arbeit zeigt sich in jeder Spielphase. Das gleiche gilt für die häufigen und umfangreichen Zwischensequenzen, die die harten Rätselnüsse spürbar auflockern und viel zur Story beitragen. Absolut neu bei einem Woodroffe-Adventure ist aber der wechselnde Charakter der Hauptfigur: Zu Beginn übernehmt Ihr einen staatstreuen und manchmal auch feigen und hinterhältigen Schnösel. So verrät Floyd Mitbürger und ist eigentlich durch seine Handlungen auch für deren Tod verantwortlich. So manches Mal bleibt da einem das Lachen im Hals stecken. Der ernste Hintergrund bleibt stets im Augenwinkel, wird aber humorvoll verarbeitet. Wird der Rebellengeist in Floyd endlich wach, darf sich der Spieler endlich wieder dem typischen Ziel eines Adventures widmen: Das Böse besiegen. Durch die Kombination von Orwells düsteren Endzeit-Visionen, überaus sarkastische Sprüche und humorvoller Zeichentrickdarstellung gelang es AdventureSoft, einen echten Treffer zu landen.

Ausnahmsweise liefert Power Play in der gleichen Ausgabe, in der das Spiel getestet wird, auch gleich eine Komplett-Lösung mit. Der Grund: Floyd ist viel zu schön und spannend, um lange auf dringend benötigte Tips zu warten. *jb*



Jan Binsmaier

SUPER

Puh, Floyd ist wirklich knackig! Dazu tragen die teilweise recht abstrusen Rätsel bei, aber auch die vielen Ortswechsel schrauben den Schwierigkeitsgrad kräftig in die Höhe. Simon Woodroffe wollte wohl ein Spiel für alle machen, das Ergebnis ist aber ein Adventure für Profis. Wer es ohne Hilfen schafft, dem gebührt meine aufrichtige Hochachtung. Für den Rest lohnt sich der Kauf dennoch: Selbst mit Betrügereien per Komplettlösung dauert es eine ganze Weile, bis Ihr die Galaxis befreit habt. Die Zeichentrickgrafik ist gut, die Zwischensequenzen teilweise göttlich und die Dialoge schlichtweg genial. Ein dickes Lob spreche ich hiermit vor allem der deutschen Umsetzung aus; die Sprecher vermögen jederzeit triefenden Sarkasmus und kleinste Pointen zu treffen. Lediglich die etwas umständliche Steuerung ist nicht mehr zeitgemäß, kann aber den tollen Eindruck zu keiner Zeit trüben. Floyd kann ich jedem Abenteuer-Knobler nur wärmstens empfehlen, selten hatte ich solch ein ernstes und doch witziges Game in den Fingern.

Name	Floyd
Genre	Adventure
Hersteller	AdventureSoft
Niveau	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	keine
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P90, 16 MB, 4x CD-ROM, Windows 95

Empfohlen
P100, 16 MB, 8x CD-ROM, Soundkarte

Grafik	83%
Sound	88%

Spielspaß

Solo	Multi
88%	-%

Er gäbe Leib und Leben.....

.....und Sie bald auch!

CHASM

THE RIFT™

● halte die Monster mit allen Mitteln auf Abstand, wenn diese Angreifen ● lassen Sie sich von den spektakulären Effekten wie Regen, Wind, Staub u.v.a.m. beeindrucken ● staunen Sie über das furchterregende Waffenarsenal u.a. mit dem Blade Gun ● blitzschnelles 3D Spiel auch auf schnellen 486er DX4-100, genial glatt ab Pentium ● Mehrspielermodus per Internet, LAN, Modem oder Rs232-Schnittstelle ● mit Level-Editor: entwerfen Sie Ihre eigenen Level-Versionen ● 3-D Stereo Objekt-linked Surround Sound





Profisoft, Eversburger Staße 34-36, D-49090 Osnabrück, Germany
Telefon 0541/122065 Telefax 0541/122470
Website:http://www.digint.co.uk

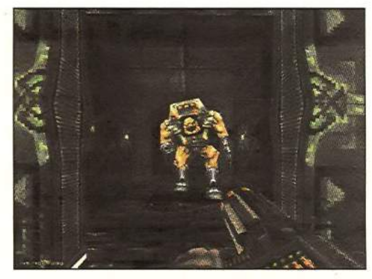


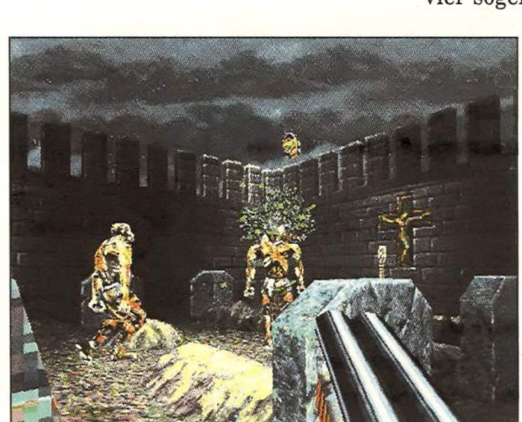


CHASM
The Rift

Ein ukrainisches Entwicklerteam macht id Software Konkurrenz

Es herrscht wieder Hochkonjunktur auf dem Sektor der Ego-Ballereien. Vor wenigen Wochen wurden „Jedi Knight" und „Hexen 2" veröffentlicht und nun gesellt sich mit „Chasm – The Rift" ein weiterer Genrevertreter hinzu. Während die Titel von LucasArts und Raven Software zusätzlich mit Rätseleinlagen ausgestattet wurden, geht es in dem von der Firma Action Forms entwickelten Produkt erheblich bodenständiger zur Sache. Ihr werdet zwar vor Beginn eines Levels von zwei seriösen Herren über die jeweiligen Missionsziele aufgeklärt, doch letztendlich beschränken sich Eure Tätigkeiten auf altbekannte Aktionen: Ihr müßt durch verschiedene Szenarios streunen, Feinde abknallen, Schalter betätigen und Schlüssel oder Zugangskarten finden. Durch heimtückische Fallen und zahlreiche Widersacher (darunter Aliens, Wikinger, Neandertaler, Zombies, Skorpione und vier sogenannte Levelbosse) ist dieser Shooter allerdings alles andere als ein gemütlicher Spaziergang.

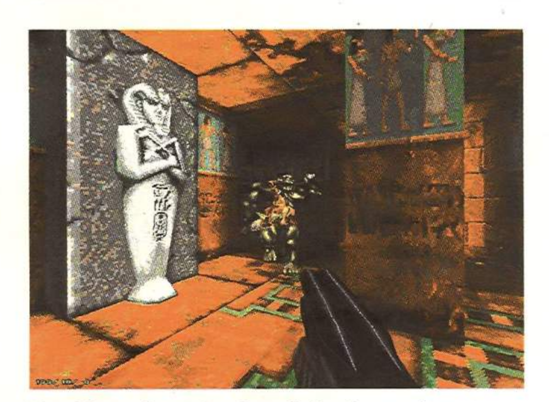

Ein Türsteher der etwas anderen Art


An Migräne wird der Zombie nie wieder leiden

Spektakuläre Innovationen hat „Chasm" nicht zu bieten und fällt lediglich durch ein ziemlich fragwürdiges Feature aus dem Rahmen: Treffer können bei den Angreifern makabere Spuren hinterlassen. Bevor ein Kontrahent tödlich verwundet zu Boden sinkt, ist es möglich, ihm Arme oder Beine abzuschießen. Die meisten lassen sich jedoch durch den Verlust ihrer Gliedmaßen wenig beeindrucken und attackieren den Spieler weiterhin. Trotz Indizierungsgefahr ist dieser Effekt in der für den deutschen Markt konzipierten Version noch intakt. Stattdessen wurde ein menschenähnlicher Gegner durch ein Monster ersetzt und das Blut einfach grün eingefärbt – kurioserweise haben auch andere Objekte, wie zum Beispiel die einst roten Kreuze auf den Health-Packs, diesen giftig-grünen Farbton angenommen.


Gleich wird dieser Wikinger Odin gegenüberstehen

Falls Ihr nach 16 Solo- und sechs eigens für den Multiplayer-Modus konzipierten Deathmatch-Levels noch nicht genug habt, könnt Ihr mit dem mitgelieferten Editor Eure eigenen Stages kreieren. *cis*


Der Neandertaler ist einfach zu einer falschen Zeit am falschen Ort


Chris Peller

GUT Ein solider Ego-Shooter muß nicht unbedingt von id Software oder den Lizenznehmern stammen. Das hat erst letzten Monat LucasArts mit „Jedi Knight" bewiesen, und auch bei „Chasm – The Rift" verhält es sich ähnlich. Mit ihrer eigenständig entwickelten und sehr flotten 3D-Engine braucht sich jedenfalls die in der Ukraine ansässige Company Action Forms nicht vor den amerikanischen Kollegen zu verstecken. Das Design der nicht gerade umfangreichen Level ist zwar relativ karg, dafür sind die Polygon-Gegner recht hübsch anzusehen. Natürlich ist „Chasm" im Endeffekt nur ein weiterer Klon von ids indiziertem Beben und verleiht dem Genre keine neuen Impulse, doch ich muß gestehen, daß es mir nach dem Puzzle-lastigen „Hexen 2" irgendwie Spaß gemacht hat, in traditionellerer Art und Weise die Gegnerschar zu meucheln. Ich wage allerdings zu bezweifeln, daß die gegenüber der Originalversion vorgenommenen Änderungen die BPjS von einer Indizierung abhalten werden.

Name: **Chasm – The Rift**
Genre: .... Action
Hersteller: .. Action Forms/ .... Digital Integration
Niveau: .... einstellbar
Preis: .... ca. 100 Mark
Spieler: .... 1 – 8
Steuerung: Tastatur, Maus
Besonderheiten: ....
Spiel: .... Englisch
Anleitung: ....
Multiplayer: LAN, Internet, ... Modem, Nullmodem

Mindestanforderung:
486 DX4-100, 16 MB RAM, 2x CD, 75 MB Festplatte
Empfohlen:
P 166, 32 MB RAM, 4x CD

Grafik 74%
Sound 71%
Spielspaß

Solo	Multi
72%	71%

HEXEN 2

Im Fantasy-Reich tobt erneut der Kampf gegen das Böse


Der Hexenmeister penetriert uns mit Totenkopf-Geschossen


Oh, oh... Eidolon ist ziemlich sauer


Mit dem Krieg ist nicht gut Kirschen essen


Die Medusa ist nicht gerade eine Schönheit

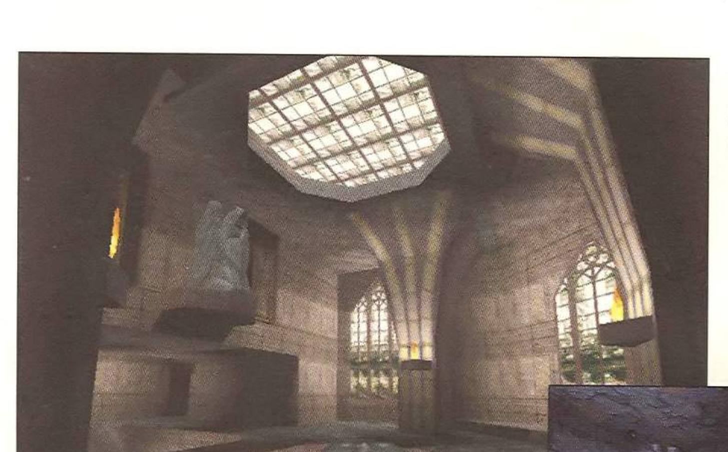
Die Schlangenreiter sind Weltenbummler der besonderen Art. Wo immer diese Kreaturen mit ihren Heerscharen auftauchen, regiert Chaos und Verzweiflung, denn was sich diese Geschöpfe nicht aneignen können, wird einfach zerstört. Sowohl ihre Zauberkräfte, als auch ihr Machthunger sind schier grenzenlos. In „Hexen" und dessen indiziertem Vorgänger konnte der Spieler bereits Erfahrungen mit Vertretern dieser Spezies sammeln. Nun muß er Eidolon, dem ältesten und stärksten Geschöpf dieser Brut, und dessen furchterregendem Gefolge den Garaus machen. Der Übeltäter hat sich nämlich auf Thyrion eingenistet und mit seiner Armee die vier Kontinente dieser Welt im Sturm erobert. Seitdem lebt die Bevölkerung in Angst und Schrecken, hoffend auf eine tapfere Seele, die sie aus der Knechtschaft des Dämons und seines Gesindels befreit.

Wie beim ersten Teil dürft Ihr vor Spielbeginn erst entscheiden, in welcher Form Ihr den Bestien entgegentretet. Diesmal stehen Euch gleich vier unterschiedliche Charaktere zur Verfügung, wobei jeder mit individuellen Stärken und Schwächen, sowie speziellen Waffen ausgestattet ist. So zermalmt der Crusader seine Feinde mit dem Kriegshammer, läßt sie mit Hilfe einer Keule zu Eis erstarren oder bombadiert sie mit Felsbrocken, die vom Meteorstab abgefeuert werden. Der Paladin prügelt dagegen mit Panzerhandschuhen auf seine Opfer ein und tranchiert sie mit seinem Vorpal-Schwert oder einer Axt. Und während sich die Assassin ihrer Schlagdolche, einer Armbrust oder Granaten bedient, um sich Gesindel vom Leib zu halten, verläßt sich der Zauberer neben einer Sichel auf seine magischen Künste und traktiert seine Widersacher mit Zauberraketen oder Knochensplittern. Darüber hinaus gelangt jeder Protagonist im fortgeschritteneren Spielverlauf in den Besitz eines vierten Verteidigungswerkzeuges, sofern er die beiden dazugehörigen Einzelteile gefunden hat. Immer nachdem eine gewisse Anzahl von Gegnern eleminiert wurde, erreicht Ihr zusätzlich eine höhere Erfahrungsstufe, was

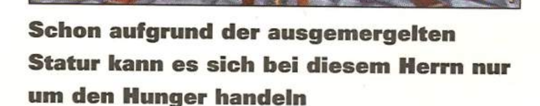

Durch diesen Teleporter erreicht Ihr den Endgegner des ersten Kontinents



Schafeschlachten im Mittelalter



Die Locations in „Hexen 2" sind teilweise ziemlich beeindruckend

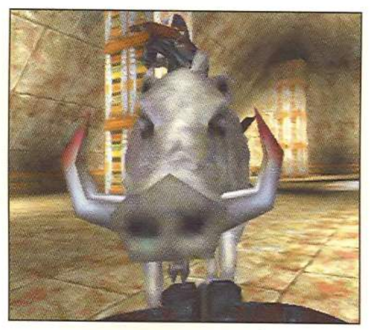


Schon aufgrund der ausgemergelten Statur kann es sich bei diesem Herrn nur um den Hunger handeln

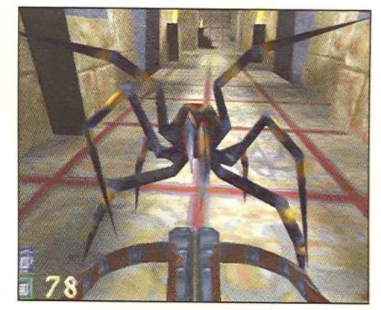
Eure Feuerkraft und Trefferquote verbessert, sowie Eurer Kontingent an Lebens- und Magiepunkten steigert. Habt Ihr einen Kämpfer ausgewählt, müssen alle Gebiete – Blackmarsh, Mazaera, Thysis und Septimus – von Eidolons Anhängern gesäubert werden, damit Ihr schließlich den Obermotz höchstpersönlich in seinem Schlupfwinkel aufsuchen könnt. Beim Design der Regionen ließen sich die Programmierer im übrigen von verschiedenen Epochen inspirieren: Blackmarsh katapultiert einen ins finstere europäische Mittelalter, Mazaera könnten die Azteken bewohnt haben, Thysis läßt das Ägypten zur Zeit der Pharaonen wiederauferstehen, und Septimus erinnert an die griechisch-römische Antike. Wie schon das Land Cronos in „Hexen", besitzt Thyrion obendrein ein ausgeprägtes Netz von Teleportern, das diverse Orte sowie die einzelnen Kontinente miteinander verbindet.

Abgesehen von den unterschiedlichen Handlungsschauplätzen wurde desweiteren für ein illustres Sammelsurium von Polygon-Kontrahenten gesorgt. Eklige Spinnen, giftige Skorpione, im Wasser hausende Hydras, Golems, Bogenschützen, sogenannte Totenkopfhexer, gefallene Engel, Mumien und Kobolde gehören ebenso zur Monsterbrigade, wie die schlangenköpfigen Medusen oder die flinken und deshalb äußerst gefährlichen Werjaguare. Außerdem kann eine Welt von Thyrion nur erfolgreich absolviert werden, wenn Ihr den dazugehörigen Levelboss zur Hölle schickt. Hinsichtlich dieser mächtigen Widersacher bewiesen die Entwickler bei Raven Software wirklich Einfallsreichtum und konfrontieren Euch mit den Geißeln der Menschheit in der Gestalt der vier Reiter der Apokalypse (Hunger, Tod, Pest und Krieg).

Brachiale Gewalt allein reicht bei dieser Fortsetzung allerdings nicht aus, um von einem Kontinent zum nächsten zu gelangen. Neben der obligatorischen Suche nach besonderen Artefakten, verborgenen Schaltern und Örtlichkeiten, gilt es diverse Aufgaben zu erfüllen, die Eure Gehirnwindungen ordentlich auf Trab halten. Ihr müßt z.B. die Gebeine von Loric zu Knochenstaub zermahlen, Sand in Glas umwandeln, einen Edelstein schleifen und auf einem geschändeten Altar ein geweihtes Kreuz plazieren. In Eidolons Festung sind im Rahmen einer Geschicklichkeitsprüfung sogar exakt kalkulierte Sprünge erforderlich, um den Schlüssel zur Arena zu bekommen, in der letztendlich der finale Endkampf stattfindet. Bücher, Wandtafeln, Aufzeichnungen oder ähnliches, die Ihr während Eures Streifzuges durch die Locations entdeckt, sollten unbedingt gelesen werden, da sich dadurch Lösungshinweise zu den einzelnen Rätseln offenbaren. In den von Eidolons Untergebenen bevölkerten Landstrichen findet Ihr ferner Brustpanzer,



Der Keiler der Pest ist ziemlich zutraulich



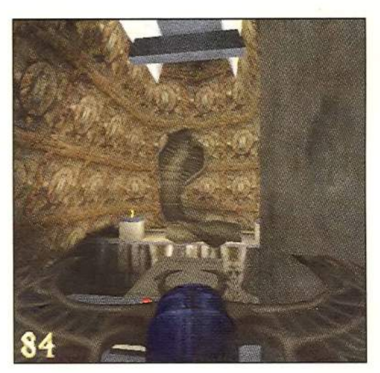
„Hexen 2" ist für Leute, die an Arachnophobie leiden, nicht geeignet



Die Bogenschützen sind in Blackmarsh recht zahlreich vertreten



Hier will jeder Schritt wohlüberlegt sein


Um ein wichtiges Artefakt zu bekommen, muß zuvor diese Schlange erledigt werden

Auch in diesem Gebäude warten schon Eidolons Gefolgsleute auf Euch


Gevatter Tod in Aktion


Ein Golem versperrt Euch den Weg


Mit einer Mumie im Nahkampf

Helme und eine Vielzahl von anderen hilfreichen Extras – wovon manche bereits aus dem Vorgänger bekannt sind. Da die Anwendung mächtigerer Waffen magische Energie kostet, freut sich ein Krieger über Mana-Kristalle, mit denen er seinen Vorrat auffrischen kann. Durch Heilungselexiere oder die Mystische Urne wird dagegen die Gesundheit wieder auf Vordermann gebracht. Außer diesen eher herkömmlichen Goodies gibt es noch einige extravagantere, mit Zauberkraft ausgestatte Gegenstände, die sich bei Eurem Feldzug gegen das Böse als nützlich erweisen. Ringe ermöglichen es zu fliegen, unter Wasser zu atmen, wehren Projektile ab oder stellen die Gesundheit des Trägers wieder her, bis die magische Energie dieser Schmuckstücke verbraucht ist. Daneben steigert z.B. das Buch der Macht die Wirkung Eurer Waffen in überraschende Dimensionen, die Ikone des Verteidigers verleiht für eine kurze Zeitspanne Unverwundbarkeit, das Siegel des Ovinomancers verwandelt den Gegner in ein wehrloses Schaf, und mit dem Beschwörungsstein erweckt Ihr einen riesigen Kobold, der Eure Feinde vernichtet, zum Leben. Aktiviert werden diese Dinge entweder automatisch oder mittels eines Inventarsystems, über das Ihr das gewünschte Heil- oder Hilfsmittel anwählen könnt.

Hinsichtlich der grafischen Präsentation basiert „Hexen 2" auf einer modifizierten Version der bewährten Engine von id Software. Der Spieler kann die opulente Optik aus der Ich-Perspektive bis zu einer Auflösung von 1152 x 864 Bildpunkten bei 16 Bit Farbtiefe betrachten, sofern er über eine entsprechend hochgetaktete Hardware verfügt. Die glücklichen Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte werden ebenso berücksichtigt. Als Musikstücke befinden sich insgesamt 16 Audiotracks auf der CD-ROM, die mit Chören, Paukenschlägen, Streichern und sinistren Klavierklängen zu dem Geschehen einen stimmigen, akustischen Background schaffen. Multiplayer-Sessions sind natürlich auch möglich. Unter anderem könnt Ihr Euch im lokalen Netzwerk oder über das Internet zusammen mit 31 Mitspielern im Cooperative- und Team-Modus oder im beliebten Deathmatch vergnügen und gegenseitig in Schafe verzaubern. *cis*


Chris Peller

GUT

Diejenigen, die ein großes Waffenarsenal bevorzugen und nur durch Gänge schleichen, um Horden von Monstern abzuschlachten, sind mit „Hexen 2" – zumindest was den Einzelspielermodus anbelangt – sicherlich schlecht bedient. Falls man sich jedoch nicht davor fürchtet, seine kleinen grauen Zellen anzustrengen, bekommt man mit diesem Programm eine gelungene Fortsetzung kredenzt, die durch umfangreiche Level, eine hervorragende Grafik und das erweiterte Charaktersystem überzeugen kann. Allerdings besitzt das Produkt, das man aufgrund der außerordentlich hohen Rätseldichte beinahe schon als Action-Adventure im Gewand eines Ego-Shooters bezeichnen könnte, auch seine Schwächen: In der Thysis-Welt haben es die Programmierer bei den Tüfteleien etwas übertrieben und ein frustrierendes Puzzle-Element eingebaut, das den Spielspaß ziemlich in den Keller sinken läßt. Außerdem hätte ich mir der besseren Orientierung wegen eine Automap-Funktion gewünscht.

Name:	**Hexen 2**
Genre:	Action
Hersteller:	Raven/Activision
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1 – 32
Steuerung:	Tastatur, Maus
Besonderheiten:	CD-Audio
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	IPX, TCP/IP

Mindestanforderung:
P 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM

Empfohlen:
P 166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3Dfx

Grafik	**82%**
Sound	**75%**

Spielspaß

Solo	Multi
79%	76%

Wenn Ihnen das Surfen zu teuer wird, wechseln Sie das Revier.

Jetzt einen Monat **kostenlos** testen!

Bei Metronet surfen Sie jetzt einen Monat lang kostenlos zur Probe, Sie zahlen lediglich Ihre Telefongebühren. Und damit die niedrig bleiben, gibt's Einwahlknoten wie Sand am Meer. Für eine monatliche Festgebühr von nur DM 9.99 (analog) oder DM 19.99 (ISDN), ohne zusätzliche teure Online-Gebühren, ist Metronet auch danach das ideale Surf-Revier. Probieren Sie's aus – einfach anmelden und lossurfen!

Zugangssoftware auf Heft-CD!

http://www.metronet.de



metronet

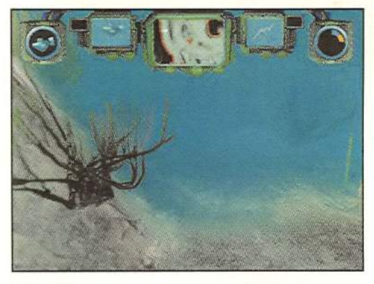
SUB CUL

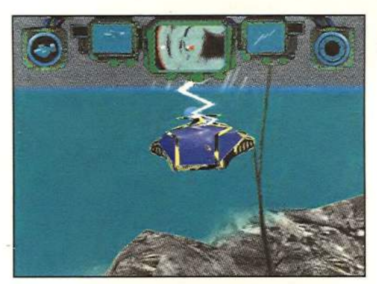
Trouble in der

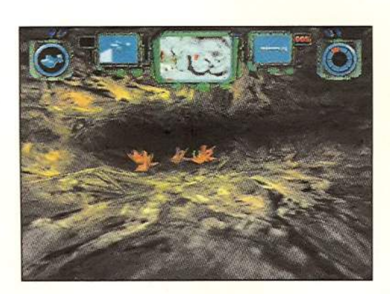
Elite oder Privateer in den Tiefen der Meere? Klingt ganz interessant.

Das Leben kann schon hart sein. Wer kennt sie nicht, die alltäglichen Probleme? Kein Geld, miese Jobs und einsam hockt der Knecht nach der Arbeit in seiner Hütte. Klingt nach dem ganz normalen Leben der Menschen. Glaubt es oder nicht, auf dem Meeresboden gibt es noch andere Lebensformen, die uns sehr ähnlich sind. So werden Kriege geführt, statt miteinander zu reden. Und das nennen sie zivilisiert – wie im richtigen Leben also. Einen entscheidenden Unterschied gibt es dann aber doch. Diese possierlichen Meeresbewohner sind nur ca. einen Zentimeter groß. Aber mit solchen Attributen haben so manche Menschen auch ihre Probleme. Zudem wiegen einige Sorgen der menschlichen Art für die Kleinen besonders schwer. Der Held dieser Geschichte muß dies schmerzhaft erfahren. Nach einem harten Arbeitstag ist seine Behausung nur noch besserer Schrott. Der Verursacher entpuppt sich als überdimensionale Blechdose. Das Opfer heißt Bubba Kosh und ist kein Verwandter des Botschafters auf der babylonischen Raumstation. Er macht eigentlich jeden Job, Hauptsache, er wirft genug Kohle ab. Das Leben hätte so schön sein können. Als Schürfer hatte er sich selbständig gemacht. Dem Reichtum stand nichts mehr im Wege. Na ja, bis auf diese Büchse eben nichts. Da der Plan von Glück und Zufriedenheit ziemlich platt auf dem Boden darliegt, muß sich Unser Held nun neuen Aufgaben zuwenden. Freischaffende Künstler, sprich Söldner, werden immer gesucht und so steuert der vergrämte Held mit seinem 12 Zentimeter langen U-Boot auf die nächste Stadt zu. Anfangs gibt es nur wenig Aufgaben. So bleibt nichts anderes, als sich zunächst mit Handel empor zu arbeiten und die Ausrüstung der blechernen Streichholzschachtel zu verbessern. Besonders schnell, besonders einfach. Metalle oder Perlen bringen viel Geld und rasch ist das U-Boot mit allerlei aufgerüstet. Kronkorken oder Münzen bringen einiges, doch bevor Ihr die in Bares umsetzen könnt, benötigt Ihr einen Magneten. Je höher Euer Konto und je besser das Equipment, desto mehr Aufträge werden Euch angeboten. Die Missionen sind vielfältig und reichen vom einfachen Erzaufsammeln, über Rettungs- und Erkundungsmissionen bis hin zu Spionageeinsätzen oder Kampfhandlungen.

Damit das Leben noch härter wird, herrscht Krieg zwischen den zwei existierenden Völkern: den Procha und Bohine. Erstere sind technologisch wesentlich weiter und basteln gerade an einer Superwaffe, deren reale Auswirkungen niemand so richtig abschätzen kann. Die Wahrheit dürfte sogar die Menschen beeindrucken. Wovon jeder „große“ General nur träumt, ist Wirklichkeit geworden. Obwohl lediglich ein paar Zentimeter groß, besitzt es die gigantische Wirkung, den Planeten in ein Häufchen Asche zu verwandeln. Bubba wird nach und nach in den Sog der Kriegswirren gezogen und darf im Verlauf des


Die Unterwasserwelt ist besonders gut gelungen


Und bist du nicht willig, so brauch ich den Schock


Ahh... Das Schürferherz erfreu. Wir haben Erz gefunden.


Noch ist alles still. Vielleicht die Ruhe vor dem Sturm!?

TURE
Tiefsee



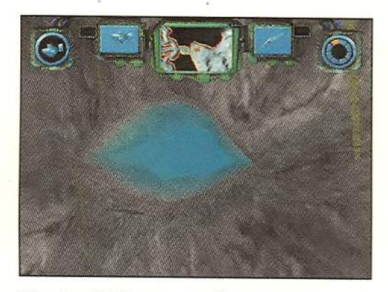
Eine reine Sache der Betrachtungsweise: Hier eine Blechdose von innen

Spiels erst für den Status Quo und nachher für Frieden sorgen. Piraten und mutierte Fischarten machen ihm dabei das Leben schwer. Was aber unter Wasser besonders viel Steine in den Weg legt, ist die fehlende Speicher-Option während eines Auftrages. Da Ihr Euch im Verlauf der Geschichte auf die Seite der Schwächeren schlagt, verwundert es doch sehr, daß trotz schlechter Verhältnisse zu den Nachbarn, weiterhin munter Handel mit ihnen getrieben werden darf. Ist etwas bemerkenswertes passiert, werdet Ihr mit einer Mail darüber in Kenntnis gesetzt. Die Nachrichten informieren Euch nicht nur über gelungene oder fehlgeschlagene Einsätze, sondern bieten auch den einen oder anderen Tip für die schnelle Mark für Zwischendurch. Steuern könnt Ihr das U-Boot wahlweise per Tastatur, Joystick oder auch Maus. Zwischen den Waffensystemen sowie Werkzeugen an Eurem Vehikel schaltet Ihr mittels Tastendruck durch. Da Reden nur Silber und Schießen oft Gold ist, dürft Ihr aus einem reichen Potential an Waffen schöpfen. So könnt Ihr von der Standardwaffe, dem Zapper, einer Art Elektroschockwaffe, über Raketen bis hin zu Schnellfeuerwaffen wählen. Auch sonst gibt es reichlich Equipment zu erstehen. Durch eine Saugvorrichtung unter dem U-Boot lassen sich Erze oder auch Perlen aufsammeln. Magneten eignen sich vorzüglich dazu, Metallfragmente aufzunehmen. Auch eine Minimalversion Eures Vehikels darf mitgenommen und ferngesteuert werden, um die fummelige Feinarbeit zu erledigen.

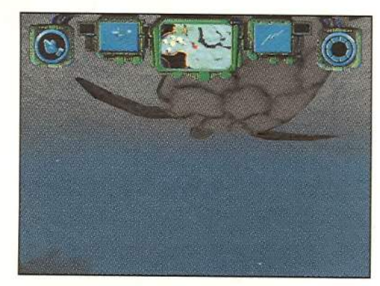
Es stehen zwei Ansichten zur Verfügung: Die Cockpitansicht empfiehlt sich besonders für Kämpfe, während die Außenansicht speziell für Manöver in Höhlen geeignet ist. Besonders gelungen ist das Verhalten des U-Bootes. Schwere Lasten wie beispielsweise einen Felsbrocken oder eine Münze, die Ihr transportiert, wirken sich auf die Manövrierbarkeit Eures tauchenden Untersatzes aus. Grafisch kann Sub Culture beeindrucken. Noch nie sah eine Unterwasserwelt so gut aus. Man merkt, mit wieviel Liebe die Programmierer am Werk waren. Die Soundeffekte sind spärlich, aber wohl plaziert. Die Unterwassermusik untermalt gekonnt die Atmosphäre. Gelegentlich wird die Geschichte mit Zwischensequenzen fortgeführt. *mw*



„Speed" einmal anders. Und fröhlich jagen wir durchs Minenfeld.



Harte Männer mögen es besonders eng



Schrecken der Tiefe. Obwohl es nur eine Schildkröte ist.



Maik Wöhler

GUT

Sub Culture kann weder mit „Elite", „Privateer" oder gar „Schleichfahrt" verglichen werden, obwohl es aus jedem Programm etwas enthält. Besitzen die Bewohner noch den gewissen Schmunzel- und Niedlichkeitsfaktor, werdet Ihr spätestens ab der dritten Mission merken, daß es doch recht hart zu Sache geht. Auch die sehr schöne und vor allen Dingen in der 3Dfx-Variante atemberaubende Grafik täuscht Euch anfangs noch eine heile Welt vor. Besonders hat mir der Detailreichtum gefallen. Fischschwärme ziehen ihre Bahnen und viele Pflanzen komplettieren das Bild. Schade nur, daß sie lediglich schmückendes Beiwerk sind. Hindurchfahren ist völlig gefahrlos. Gerade für ein U-Boot dieser Größe stellt die Fauna eine echte Gefahr dar. Schließlich könnten sich Gestrüpp in den Antriebsblättern verheddern. Auch ist der Schwierigkeitsgrad sehr unausgewogen. Sub Culture ist weder so groß wie Elite oder Privateer, noch besitzt es das ausgefeilte Missions-Design von Schleichfahrt. Dennoch ist es ein gelungener Mix beider Welten, der eine ganze Weile Spaß macht.

Name ...... **Sub Culture: . .Trouble in der Tiefsee**
Genre: .... Action
Hersteller: Criterion/Ubi Soft
Schwierigkeit: ...... mittel
Preis: .... ca. 100 DM
Spieler: 1
Steuerung: .... Maus, ... Joystick, Tastatur
Besonderheiten: ..... 3Dfx, PowerVR, Rendition Verite
Spiel: .... deutsch
Anleitung: .... deutsch
Mutliplayer: .... nein

Mindestanforderung:
P133, 16 MB, 4x CD-ROM, SVGA 2 MB

Empfohlen:
P100, 16 MB, 4x CD-ROM, SVGA 2 MB, s. **Besonderheiten**

Grafik 79%
Sound 78%
Spielspaß

Solo	Multi
77%	-%

SUPPORT 12 97

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Erste Hilfe]

[Tips & Tricks]

DMV Verlag
Redaktion POWER PLAY
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen



H!LFE

Chris Peller

„Floyd" über alles: Der Test im Heft, das Video auf der CD und nun auch die Komplettlösung! Aber auch „Baphomet"-Anhänger kommen auf ihre Kosten: Hier klären sich die „Spiegel der Finsternis".



Jan Binsmaier

Floyd

Floyd ist relativ schwierig und zusätzlich auch recht lang. Es ist zu empfehlen, daß Ihr die Objektbezeichnungen in Orakel (Armbanduhr von Floyd) anschaltet. Damit findet Ihr die Möglichkeiten besser, die Euch zur Verfügung stehen. Da verschiedene Objekte erst dann auftauchen, wenn Ihr weit genug fortgeschritten seid, solltet Ihr jeden Ort immer wieder mit der Maus nach Neuem untersuchen. Eine Bitte: Seht nicht gleich in dieser Komplett-Lösung nach, wenn Ihr nicht weiterkommt. Klappert noch mal alle Orte ab, manchmal muß Floyd erst über mehrere Screens laufen, eine Aktion machen, um dann wieder beim Ursprungsort das Rätsel lösen zu können. Es ist übrigens keine gute Idee, die vielen Zwischensequenzen abzubrechen. Erstens sind sie meistens sehr witzig und zweitens verbergen sie einige Hinweise. Und last but not least: Speichert oft ab; es erspart Euch eine Menge Zeit!

Ministerium:

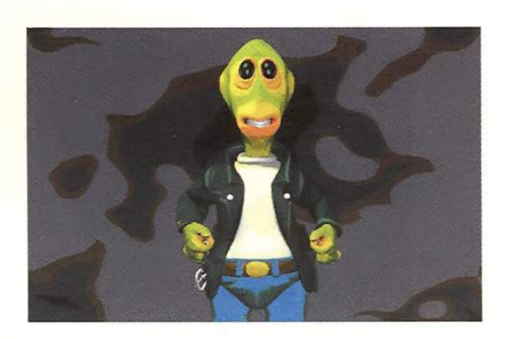
Nach dem Intro steht Floyd vor dem Ministerium. Er geht hinein und ruft erst einmal seine Nachrichten auf dem HoloMail ab. Er öffnet das Schränkchen und nimmt den Helm. Außerdem schnappt er sich die Puppe. Nun benutzt er die Puppe mit dem Teleporter. Er zieht die Lederjacke an, geht nach draußen und fährt mit dem Motorrad ab.

Die Space Bar:

Floyd betritt die Bar und spricht mit allen Anwesenden. Von Dolores bekommt er ein Paket, das er in Metro Prime abliefern soll. Weiterhin erhält er ein Flugblatt und die Information vom Piloten, daß dieser CDs transportiert.

Metro Prime:

Zwei Typen streiten sich an der Landebahn. Floyd hört sich den Disput an und geht rechts aus dem Bild. Er wendet sich nach links und benutzt den Teleport. Links ist eine kleine Gasse, die Floyd sogleich betritt. Er benutzt die Türe und liefert sein Paket ab. Schnell wieder raus aus der dunklen



Gasse. In der Mitte befindet sich der Pillenshop; Floyd schlüpft hinein und untersucht vor allem den leeren Behälter. Er erfährt einiges Interessante vom Shop-Besitzer und verläßt den Laden. Rechts in der Mitte befindet sich das Hauptquartier. Floyd marschiert furchtlos hinein, bekommt aber von der Sekretärin keinen Termin. Also verläßt er den ungastlichen Raum und wendet sich nach links zum Aussichtsraum. Nun wirft er dreimal ein Geldstück in den ersten Automaten, wird ziemlich sauer und tritt dagegen. Er fühlt sich schuldig und marschiert direkt zu OmniBrain. Er benutzt den Beichtstuhl und gesteht seine Sünde. Als guter Bürger möchte er natürlich gleich Staatsgegner verpetzen, aber das Flugblatt paßt nicht in die Maschine links neben dem Beichtstuhl. Das Blatt ist zu klein. So marschiert er wieder zu den Docks, setzt sich auf seinen Feuerstuhl und fährt erneut ins Ministerium. Dort vergrößert er das Flugblatt mit dem Teleporter und siehe da: Nun nimmt es die Maschine bei OmniBrain an und die CDs sind ab sofort illegal. Ab zur Space Bar. Dort spricht unser grüner Held mit dem Vollstrecker an der Bar. Er verpetzt den Piloten, und dieser wird in einer Zwischensequenz vom Vollstrecker gelöscht. Nicht sehr nett, aber immerhin bekommt Floyd jetzt die Landeerlaubnis des Piloten. (Sie liegt auf dem Tisch.) Mit der Erlaubnis im Gepäck, marschiert Floyd zum Dock und gibt sie dem Transporter-Piloten. Die Pillen werden nun ausgeliefert und Floyd hüpft zum Pillendreher. Er kauft sich ein paar Pillen und bekommt obendrein einige abgelaufene Tabletten. Mit den „Muntermachern" zieht er sofort ins Hauptquartier – und nun solltet Ihr speichern. (Es wird zwar nicht gefährlich, aber die folgende Zwi-

SPIEL REGELN

Damit ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit ihr euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert ihr eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Dornacher Str.3d
85622 Feldkirchen

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer **089/162675** zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.

schensequenz ist extrem witzig und gelungen...) Floyd schluckt die Pillen (nicht die abgelaufenen!) und siehe da: Aus dem schüchternen Alien wird ein Herzensbrecher, bei dem die Sekretärin dahinschmilzt. Nun habt Ihr zwar einen Termin, der Wächter will Euch aber mit den Klamotten nicht einlassen. Der bislang einzige Ort, an dem sich Floyd umzieht, ist im Ministerium, dann kann er jedoch sein Bike nicht mehr benutzen. Also muß eine neue Umkleidekabine her. Ideal ist dafür eine Telefonzelle (Superman läßt grüßen!). Dummerweise wird diese in Metro Prime aber von einer flirtenden Dame benutzt. Also fliegt Floyd zur Space Bar und spricht mit dem Typen in der Telefonkabine. Er rennt in die Bar, kauft eine Cola und schüttet die abgelaufenen Pillen hinein. Wenn der liebestolle Bursche davon trinkt, verliert er jeden Charme und verschwindet. Nun steht die Telefonzelle in Metro Prime zur Verwandlung bereit. Noch schnell den Laborkittel mit der Zelle benutzt – und schon kann Floyd im Hauptquartier den Wächter passieren. Doch er befindet sich dann gleich ...

Im Gefängnis:

Nun wird es zum ersten Mal so richtig haarig. Floyd wird automatisch nach kurzer Zeit hypnotisiert und befindet sich plötzlich in den verschiedensten Räumen. Im Fernsehzimmer schnappt er sich das Poster samt Reißzwecken von der Wand. Sobald er sich wieder in seiner Zelle istt, heißt es schnell zu sein. Er öffnet die Sanitäreinheit und legt die Reißzwecken auf das Bett. Dadurch wird er nach dem nächsten Hypno-Vorgang schmerzhaft aufgeweckt, nimmt die Reißzwecken wieder in sein Gepäck und stellt sich schlafend. Nun kommt ein Roboter in die Zelle und Floyd springt auf, sobald sich der Blechkerl der Sanitäreinheit zuwendet. Schnell aus dem Zimmer, Treppe links hinunter gespurtet und ab ins nächste Zimmer. Es kann gut sein, daß Ihr diese Aktionen wiederholen müßt; es ist nicht ganz einfach, aber keine Bange, es funktioniert schon. Floyd befindet sich jetzt in der Kantine und nimmt seine Schüssel auf, die er mit dem ekeligen Brei füllt. Nun ist eine gute Zeit zum Speichern... Floyd wartet ab, bis der Wachroboter einen Gang verlassen hat und wirft den Brei auf die Kamera. Danach nimmt er sich die zweite Kamera vor, die er ebenso behandelt. Falls der Wachbot Euch erwischt, ladet einfach das letzte Savegame. Unten angekommen, betritt Floyd den Lift und marschiert über den Steg in die Türe. Nun ist er in der Fabrik und er bemerkt links eine weitere Kamera in der Bildmitte, die er wiederum mit Brei bewirft. Danach sieht er sich das Gitter genau an und spricht mit Dolores. Er spricht weiter mit ihr, bis er den Fernsehkanal des Rebellensenders bekommt (667). Und wieder ist es eine gute Gelegenheit, zu speichern.
Floyd marschiert jetzt zum Fernsehraum (über die Treppen hoch in die linke Tür). Er öffnet den Schrank, drückt den Fernsehknopf, stellt den richtigen Sender ein und schnappt sich den Fernsehschalter. Damit rennt er in den Schrank und versteckt sich. (Floyd sollte an dieser Stelle recht schnell sein!) Nach dem „Selbstmord" des Wachroboters kann sich Floyd nun ungehindert durch die Gänge bewegen. Er hüpft munter wieder in die Fabrik, schaltet den großen Hebel an und läßt sich durch das Laufband in die Öffnung transportieren. Er quatscht solange mit Dolores, bis sie ihm eine umgearbeitete Puppe aushändigt. Bevor er Dolores wieder verläßt, steckt er sich noch fünf Puppen vom Boden ein. Er verläßt die Fabrik und geht in den ersten Stock. Dort befindet sich ein Gitter neben der Tür. Er plaziert die fünf normalen Puppen vor dem Gitter und benutzt die Rebellenpuppe mit der explosiven Ladung. Nach der Explosion schlüpft er durch die Röhre und befindet sich vor einem weiteren Rätsel. Hier unbedingt speichern.

Das Farben-Rätsel:

Bevor Ihr Floyd über die Platten schickt, seht sie Euch genau an. Jede Platte hat ein eigenes Symbol und eine dazugehörige Farbe. Notiert Euch am besten die Symbole samt dazugehöriger Farbe. Floyd muß immer die gleiche Farben-Sequenz einhalten, damit er ohne Alarm auf die andere Seite kommt. Die Sequenz lautet: Weiß – Rot – Gelb – Grün. Danach geht die Sequenz wieder von vorne los. Dummerweise beginnen sich die Farben zu ändern, wenn Floyd die erste weiße Platte betreten hat. Nun helfen nur noch die Symbole, den richtigen Weg zu finden. Aber Achtung: Nur wenn die richtige Platte auch die richtige Farbe hat, kann Floyd ungehindert darauftreten! Manchmal muß Floyd auch wieder eine Platte zurückgehen, um die Farbsequenz einhalten zu können. Versucht es einfach, nach ein paar Malen klappt es sicher.

Das Kabel-Rätsel:

Nachdem Floyd die Bodenplatten überwunden hat, marschiert er in den Gefängnisbus. Rechts ist eine Platte am Steuerpult, die er abnimmt. Er schnappt sich die Kabel und öffnet das Zündungsmodul. Er sieht sich die Schaltung an und muß nun die Kabel richtig einsetzen. Dazu benutzt er die Kabel mit den vier Input-Eingängen. Nun verbindet er mit den Kabeln die Input-Ausgänge mit den Output-Polen. Es gilt, die richtige Kombination zu finden. Sobald alle vier Kabel ange-



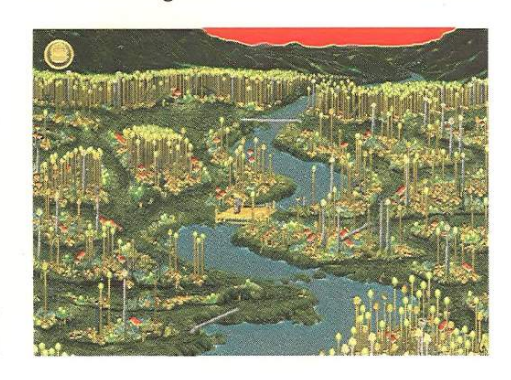
schlossen sind, ertönen vier akustische Signale. Ein hoher, kurzer Ton bedeutet einen richtigen Anschluß, ein tieferer Ton eine fehlerhafte Verbindung. (zum Beispiel klingt die Tonfolge beim ersten Mal derart: Hoch-Tief – Tief-Hoch. Dies bedeutet, daß das Input-Kabel 1 und 4 richtig, Nummer 2 und 3 falsch sind und einfach umgedreht werden müssen.) Sobald die Kabel richtig angeordnet sind, startet automatisch eine Zwischensequenz und Floyd findet sich samt Dolores und S.A.M. auf einem anderen Planeten wieder.

Nach der Landung:

Nach der witzigen Zwischensequenz folgt Floyd S.A.M. ins Gebüsch. Durch den Irrgarten immer weiter nach rechts bis zum Dorf. Flugs noch den Speer aufgehoben und wieder zurück zum Irrgarten.

Fang-den-Eingeborenen

Nun gilt es, den Eingeborenen zu fangen. Kein leichtes Unterfangen, schließlich läuft der Bursche recht schnell weg. Als erstes ist es eine gute Idee, auf S.A.M. umzuschalten und den Baumstamm oben über den Fluß abzuschießen. Somit kann der Flüchtling nur noch die Brücke benutzen.



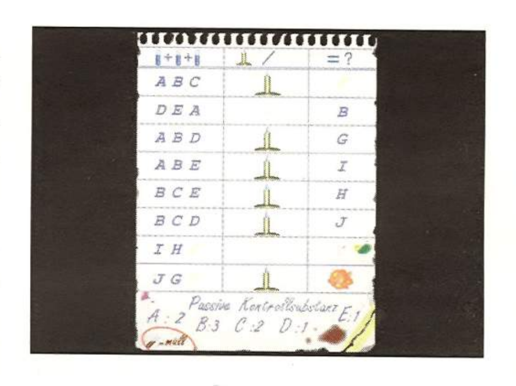
Jetzt schaltet Ihr abwechselnd zwischen Floyd und S.A.M. um und drängt den Flitzer gemeinsam in die Enge. Sobald Ihr ihn in einem Weg eingekreist habt, habt Ihr auch dieses Rätsel gelöst. Nun ist Floyd wieder im Bus. Er geht nach draußen und wird gefangengenommen. Sobald Floyds mieser Bruder den Raum verlassen hat, nimmt Floyd einfach das Seil, mit dem er gefesselt ist. (Ja, so einfach kann´s auch gehen...) Er untersucht anschließend den Raum und benutzt die Laborausrüstung.

Das Labor-Rätsel:

Rechts klebt ein kleiner Zettel, den sich Floyd ansieht und folgende Mischungen bemerkt:

ABC + Hitze = F
DEA + Hitze = B
ABD + Hitze = G
ABE + Hitze = I
BCE + Kälte = H
ACD + Hitze = J

Die richtige Mischung lautet FBG + Kälte, um die Dorfbewohner gefügig zu machen. Die farbigen Flaschen unten bedeuten die



Grundsubstanzen (Gelb = A, Rot = B, Grün = C, usw.) Die erste Mischung (F) lautet also: Gelb, Rot, Grün – Heiß gemischt. Als Ergebnis kommt ein Reagenzglas mit der Mischung F heraus. Nun ebenso die Mischungen B und G erstellen und diese drei dann zusammen kalt mischen. Voila! Es ist geschafft.

Auf der fremden Welt:

Nun schüttelt Floyd die Mixtur in die Wasserversorgung der Dorfbewohner (Benutze Mixtur mit Platte). Er zieht die Fernbedienung von S.A.M. aus dem Inventory und benutzt diese. Links neben der Laborausrüstung befinden sich zwei Knöpfe. Floyd betätigt den grünen, und schon öffnet sich die Statuentür. Wechselt nun zu S.A.M. und fahrt mit ihm in die offene Statue. Wieder zu Floyd gewechselt, drückt dieser den blauen Knopf, und S.A.M. wird nach oben teleportiert. Floyd benutzt das elektronische Vidfon-Buch auf dem Tisch, danach das Telefon an der Wand. Er bittet, in die Liste aufgenommen zu werden. Aufgeschreckt durch die Telefonanrufe kommt der miese Bruder und wird prompt von S.A.M. gefangengenommen. Nach der Zwischensequenz nimmt Floyd das Gott-Kostüm an sich und benutzt es mit dem Projektor.

Nun schaltet Ihr um zu S.A.M., geht durch die Tür und folgt dem Pfad links zur Bergspitze. Oben angekommen, knallt S.A.M. den Flattermann vom Himmel und rollt wieder in das Labor. Wieder auf Floyd geschaltet, verläßt er das Labor, nimmt den abgeschossenen Vogel auf und marschiert zur zerstörten Brücke. Dort legt er den Vogel auf den Stein und verläßt die Brücke wieder. Die Eingeborenen bauen nun die Brücke wieder auf und Floyd kann sich erneut auf den Weg



zum Schiff machen. Dort erklärt der „Tintenfisch" Dolores die Inkredenzien für einen Transmitter. Floyd klettert aus dem Schiff und öffnet mit dem Speer die Luke links und entnimmt die Batterie. Zurück im Labor, benutzt unser Held das Adreßbuch auf dem Tisch, danach das Telefon und bestellt sich das zweite Bauteil. Nun ist S.A.M. wieder dran. Er rollt zum Dorf, stellt sich vor die große Statue und blickt nach oben. Dann nimmt er den großen Edelstein vom Auge der Statue und begibt sich wieder zu Floyd. Nachdem Floyd nun alle Hilfsmittel hat, marschiert er wieder zur Bergspitze und benutzt alle Teile mit Dolores.

Metro Prime:

Nach der Zwischensequenz macht sich Floyd auf die Suche nach einem geeigneten Schiff. Nachdem er das Versteck verlassen hat, erfährt er vom Zeitschriftenjungen, daß er gesucht wird. Also muß eine Verkleidung her. Zurück im Versteck, findet Floyd ein Kleid im Schrank und zieht es an. „Floydine" verläßt nun erneut das Versteck, benutzt den Teleport und geht in die Spielhalle. Dort spricht er (sie) mit dem virtuellen Angestellten und wechselt ein paar Spielchips ein. Rechts steht ein Lift, den er sogleich betritt und in den rechten Spielautomaten einen Chip einwirft. Insgesamt sechs verschiedene Spiele gibt es dort. Eine Musterlösung gibt es hier nicht – da müßt Ihr schon selber durch... Ihr solltet solange spielen, bis Ihr mindestens 200 Chips gewonnen habt, also solltet Ihr auf alle Fälle drei Runden überstehen, bevor Ihr Euch auszahlen laßt und es erneut versucht. Kleinere Hinweise dazu:

„Frosch suchen" – Am besten fahrt Ihr mit dem Finger dem Froschhut nach, so verliert Ihr eigentlich nie.

„Goblins klatschen" – Benennt für Euch die sechs Goblins mit Zahlen und schreibt dann die Schlagfolge auf; drei Runden müßt Ihr durchstehen.

„Zwergenwippe" – Setzt die zwei dicken Zwerge auf keinen Fall auf eine Wippenhälfte. Denkt daran, daß Ihr Zwerge auch nach vorne oder nach hinten verschieben könnt und so auch Einfluß auf die Gewichtsverteilung bekommt. Vergeßt das Mädel nicht!

Für die restlichen drei Spiele gibt es keine Hilfen; Ihr müßt sie also ausprobieren.

Sobald Ihr genug Geld habt, seht Ihr Euch das linke Videospiel an und schickt Floyd wieder nach unten. Dort steht ein Greifspiel. Floyd wirft einen Chip ein und versucht mit dem Greifer den Fisch zu Angeln. Hat er ihn, spielt er erneut und greift sich die Katze (nur die ist eigentlich wichtig, Ihr müßt aber zuerst den Fisch haben, um die Katze zu erreichen!). Falls Euch zwischendrin die Chips ausgehen sollten, besorgt Euch einfach beim Angestellten neue. Diesen Angestellten befragt Ihr nach erfolgreichem „Katzen-Greifen" und teilt ihm mit, daß Floyd ein Spielchen wagen möchte. Floyd spielt selbständig und gewinnt. Er marschiert wieder nach unten und bekommt auf Nachfrage seinen Gewinn: Ein Ticket für den Zoo. Dorthin begibt er sich sofort, benutzt das Ticket mit dem Eingang und erhält Zugang. Nun wieder speichern!

Er quatscht den Touristen an, der ihn bittet, ihn zu fotografieren. Sobald Floyd durch die Kamera sieht, drückt er fünfmal den Blitz-Schalter bis zur maximalen Beleuchtung und drückt ab. Der Tourist ist geblendet und Floyd rennt samt Kamera **SCHNELL** aus



dem Zoo. Schnell zum Doch und auf die Maschine. Doch dummerweise bindet eine Parkkralle das Bike an den Boden und Floyd hat nicht genug Geld, um die Rechnung zu bezahlen. So macht er sich frustriert auf den Weg zu Dolores und fragt nach Hilfe. Er schnappt sich noch rasch die Zeitung von der Wand und stiefelt zum Zeitungsjungen. Dort nimmt er sich eine neue Zeitschrift und legt die alte aus dem Versteck zurück. Kurzeinen Blick auf die Zeitschrift; danach sucht er Arnold und findet ihn vor dem Hauptquartier. Achtung: Arnold ist fast unsichtbar und steht rechts neben dem Eingang! Nach einem Gespräch erfährt er das Kennzeichen eines Schiffes: K1CK A55. Schnell nach links und ab zum Aussichtsraum.

Ganz links befindet sich der Eingang zur Luftschleuse. Floyd marschiert durch und drückt den linken Knopf an der Tür, um den Luftdruck zu regulieren. Nun kann er durch den anderen Knopf die Tür öffnen. Er benutzt die Kamera mit der Luke und schießt ein Foto.

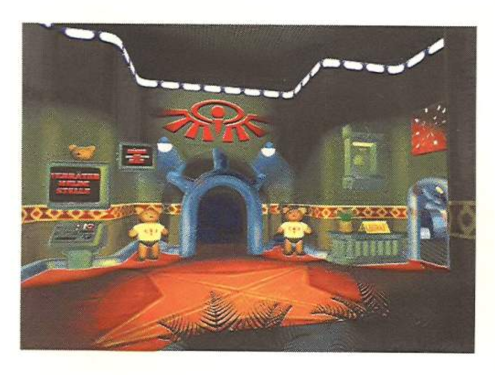
Auf zum Dock! Dort steht das Raumschiff mit dem Kennzeichen K1CK A55; davor recht komische Viecher. Er hüpft zu seinem Bike, öffnet den Sattel und schnappt sich eines der witzigen Tierchen. Nachdem er die Treppen vom Landeplatz heruntergerutscht ist, geht er ganz nach links zum Hafenbüro. Darin öffnet er den Schrank und legt sowohl das komische Tierchen, als auch die Katze vom Greifautomat hinein und schließt die Schranktüre wieder. (Falls der Vorsteher kommen sollte und Euch rauswirft, geht einfach noch einmal hinein und macht dort weiter, wo Ihr unterbrochen wurdet.)Nach der Zwischensequenz schnappt sich Floyd die Schlüssel am Boden und befreit sein Space-Motorrad. Damit fliegt er zum Ministerium; dummerweise will ihn der Wächter nicht hineinlassen. Nach ein paar Gesprächen ist Floyd klüger und bekommt eine Visitenkarte.

Die Floyd-Puppe:

Nun donnert unser grüner Held zum Weltraum-Müllplatz. Dort findet Floyd einen ausgebauten Kofferraum, öffnet ihn und nimmt sich den Hüpfball und die Fahrradpumpe. Letztere probiert er gleich mal aus und zerbricht sie prompt in eine Metallstange, ein Ventil und die Griffröhre. Damit ausgestattet, verläßt er den Müllplatz und tuckert zu dem liegengebliebenem Fahrzeug. Der Handelsvertreter bittet unseren Alien, ihn abzuschleppen, was Floyd gerne tut. An der Space Bar angekommen, verwickelt Floyd den Burschen in ein Gespräch und erhält eine Flasche mit Mud. Sobald der Vertreter den AGAC (Allgemeiner Galaktischer Automobil Club) anruft, berührt Floyd das Vehikel des Vertreters dreimal, danach schaltet dieser den Alarm ab und geht in die Bar. Schnell schnappt sich Floyd das Abschleppseil und schwingt sich wieder auf sein Motorrad.

Auf zum OmniClub. Die Metallstange öffnet die Türen und Floyd betatscht sofort die DJ-Anlage. Er schaltet den Hauptknopf ein und drückt solange den blauen Knopf der Lichtanlage, bis der Filter von der

Lampe fällt. Mit der Griffröhre der Fahrradpumpe vervollständigt er den abgerissenen Hebel der Anlage und betätigt ihn. Nun zweimal den Play-Knopf drücken; ein Lauflicht hopst über die Barstühle. Mit dem Stop-Schalter wird das Lauflicht am zweiten Stuhl von oben gestoppt und beleuchtet diesen permanent. Kann ein wenig dauern, bis Ihr es korrekt trefft; es ist nicht gerade einfach. Floyd verläßt das Kontroll-Pult, hebt den Filter und den beleuchteten Stuhl auf und macht sich auf den Weg zu Metro Prime. Außen an der Spielhalle befindet sich eine Lüftung. Nun befestigt er das Ventil an dem Hüpfball, benutzt damit das Miracle Mud und pumpt den Hüpfball mit der Lüftung auf. Jetzt ist es Zeit, seine Sünden zu gestehen und OmniBrain vor vollendete Tatsachen zu stellen. Also schnell zum Beichtstuhl und heraus mit der harten Wahrheit! Nachdem OmniBrain die Herausforderung erhalten hat, verläßt Floyd den Beichtraum und nun wird es ein wenig nervig. Denn egal was Floyd nun tut, er kommt nicht weiter. Also sich nicht aus Metro Prime entfernen! Einfach ein wenig durch die Gegend spazieren und abwarten. Irgendwann meldet OmniBrain über Lautsprecher, daß Floyd einen Preis für das beste Geständnis gewonnen hat. Natürlich ist Floyd nicht so doof und holt ihn sich ab. Er spaziert wieder ein wenig durch die Gegend und hört dann voll Staunen, daß der Preis abgeholt wurde. Nun schnell wieder zu OmniBrain. Dort liegt im Beichtstuhl ein Sweatshirt, das sich Floyd schnappt und damit zur Luftdruckkammer marschiert. In die Kabine



stellt er den Barstuhl auf den Boden, plaziert darauf den Hüpfball und zieht ihm den Gefängnisanzug an. Nun noch das Sweatshirt darüber gestülpt und die Zeitung daran geheftet – fertig ist der Floyd! Raus aus der Kabine, die Tür geschlossen und Luft mit dem blauen Knopf abgepumpt. Der Filter aus dem OmniClub wird über die Luke geklebt und schon ist Floyd auch schön grün.

Auf zu neuen Welten:

Nun auf zur Telefonzelle. Mit der Visitenkarte des Wächters ruft ihn Floyd an und schickt ihn zur Luftschleuse. Der Weg zum Ministerium ist somit frei und Floyd kann dort seine neusten Nachrichten abrufen. Nachdem er seine Mutter angerufen hat, fliegt unser Alien zur Grabstätte seines Großvaters und untersucht dort den Sarg des Opis. Nach der Zwischensequenz öffnet Floyd den Wandschrank und nimmt ein Stück Papier und die Farbdose. Damit ausgestattet, düst er wieder vor das Versteck der Rebellen und erhöht den Kistenstapel mit den Werbebroschüren aus der Zeitung. Nun benutzt er die Spraydose mit dem Symbol an der Wand und breitet das Stück Papier darüber. Zurück in der Grabkammer wendet er das Papier mit dem Symbol am Boden. Nach der Zwischensequenz ist Floyd einen Schraubenzieher und einen Kartenschlüssel reicher.

Den Schlüssel probiert Floyd gleich am Eingang des Müllplatzes aus, leider stimmt der Code nicht. Aber über der Tür steht eine Nummer, die Ihr Euch notieren solltet. Nun versucht Floyd sein Glück im Ministerium. Mit der Key-Card öffnet er die Schublade und nimmt sich die Münze und das Foto. Nun geht's wieder zurück zum Aussichtsraum. Dort steckt Floyd die Münze in den linken Warenautomat und kriegt so einen Credit. Dieser wird im rechten Automat versenkt und bekommt einen Bastelsatz. Damit geht er in das Hauptquartier, nimmt die leere Kaffeetasse und füllt diese mit dem Miracle Mud und beschäftigt den Wächter mit dem Bastelsatz. Nun ist der Weg zum Leitenden Angestellten frei und Floyd gibt ihm die Mud-Tasse. Ciao, Fiesling!

Jetzt wird es langsam Zeit, die Key-Card neu zu programmieren. Floyd benutzt die Karte mit dem Lesegerät und gibt in der ersten Zeile die Zahlen 7829353 (die Zahl bei der Müllhalde) ein und in der zweiten 2130778 (Datum rückwärts und Jahr vorwärts). Nun funktioniert die Karte an der Müllhalde. Floyd bindet noch schnell das Auto mit seinem Abschleppseil fest, geht in den Innenraum und schaltet den Magneten ab. Wieder draußen, hüpft unser Held in die Karre und stottert zur Space Bar. Ein Savegame wäre jetzt gerade recht!

Mit dem Schraubenzieher wird das Nummernschild der Vertreters abmontiert und dann an Floyds Wagen befestigt. Prima, nun kommt schon der AGAC!

Nach einer Menge Zwischensequenzen schlüpft Ihr kurz in die Rolle von Dolores und schießt mit der Maus die Wachen ab.

Die Rebellenbasis:

Nach den Zwischensequenzen spricht Floyd erst einmal mit allen Genossen und legt sich dann in der Kältekammer nieder (ganz links durch den Durchgang gehen). Nach dem fiesen Traum ist Floyd zusammen mit S.A.M. im Zentralraum. Er möchte nach rechts gehen; S.A.M.s Hilfeversuche hinterlassen Metall-Plättchen. Diese werden flugs eingesteckt und im Cola-Automaten im linken Durchgang zweimal benutzt. Die zwei Dosen werden eingesteckt und geht's endlich durch die rechte Tür und zum



...OmniBrain-Hauptquartier:

Nach der Landung begeben sich Floyd und S.A.M. nach rechts zum Bunker. Am Bunker nach rechts aus dem Bild gehen. Der eine Roboter ist ziemlich gelangweilt und tritt seinen Rundgang an. Nun marschiert Floyd wieder nach rechts aus dem Bild und stellt die zwei Dosen auf die beiden Posten. Zurück zum Bunker, und sobald der Robot auf die Büchsen schießt, öffnet Floyd seinen Rückendeckel mit dem Schraubenzieher und schaltet ihn ab. Nun noch schnell S.A.M.s Rücken öffnen und dort den dunkelgrünen und blauen Chip entfernen. Diese Chips setzt man nun beim ausgeschalteten Wachroboter wieder ein – und schon hat man S.A.M. in einem neuen Gewande. Jetzt schaltet Ihr zu S.A.M. um und steuert diesen auf die Vorderseite in den Aufzug. S.A.M. fährt erstmal in die Wartung. Dort betätigt er den Hebel am Boden dreimal. Nun schaltet Ihr wieder zu Floyd und geht zu den drei Lüftungsschächten in der Wüste. Jeden davon benutzt Floyd, um die Lüftungsgitter zu schließen. Der Letzte (beim Auto) fliegt durch den Druck weg und S.A.M. kann den Hebel auf die Mittelposition stellen. Floyd hüpft nun in das entstandene Loch und bewegt sich dann zweimal vorwärts, dreht sich nach links und geht dann noch einmal zwei Schritte geradeaus.



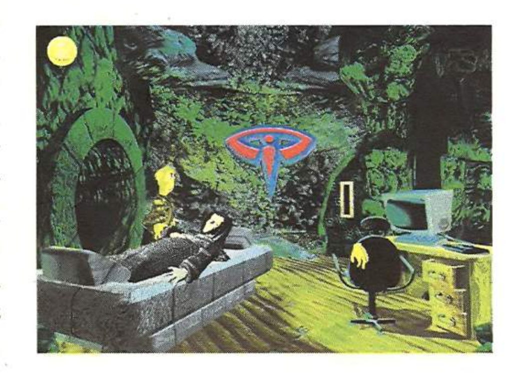
Nun befindet er sich vor dem Gitter in der Wartung. Nach der Zwischensequenz wandert er über die Brücke und nimmt sich die Jacke rechts vom Schreibtisch. Darin ist ein Sicherheits-Paß der Stufe B. Danach greift er sich noch ein paar Granaten vom Boden und gelangt über den Turbolift in die Vernehmungszentrale. Er geht ganz nach links, bis er Dolores und ihre Folterknechte sieht. Er wechselt ein paar Worte mit dem klebrigen Genossen, anschließend versucht er, Mandrin zu befragen. Mit dem Lift fährt Floyd danach zur Hirnabteilung, steigt die Treppen nach oben und nimmt sich etwas von der Hirnmasse. Damit beglückt er Mandrin (igitt!) und bekommt einen Schlüssel. Bevor Floyd wieder an die Oberfläche fährt, macht er einen Abstecher in die Forschungs- und Testecke. Er schnappt sich den Feuerlöscher, schaltet das Anti-Materie-Gewicht aus und steckt es ebenfalls in die Tasche. Nun führt ihn sein Weg zurück zum Auto. Dort trifft er Arnold, spricht mit ihm und fährt mit dem Auto zurück zur Rebellenbasis. Neben dem Cola-Automaten paßt der Schlüssel von Mandrin; mit dem Bungee-Seil im Gepäck donnert Floyd wieder zum Hauptquartier von OmniBrain.

Gas-Attacke:

Der faule Arnold wird mit dem Feuerlöscher schockgefroren und als Kanaldeckel über das Loch gelegt. Auf dem Rückweg zum Lift schließt Floyd noch die beiden Lüftungsrohre (falls sie offen sind) und begibt sich zur Wartung. Über die Brücke führt sein Weg in das Rohrsystem. Dort bewegt er sich schaut auf, klettert nach oben, dreht sich um und kriecht solange geradeaus, bis er am Gitter ankommt. Er bindet das Seil am Rost fest, danach die Kette. Nun wieder zurück zur Wartung und über den Lift zur Hirnabteilung. Er geht ganz nach recht und dann um den letzten Behälter herum. Floyd macht die Kette und das Seil am Haken am Boden fest, hängt das Anti-Materie-Gewicht zusätzlich dran und benutzt erst das Seil, dann das Gewicht. Nun wird der grüne Wicht nach oben geschleudert und kann den Lüftungshebel betätigen, um das Gitter zu schließen. In der Wartung liegt der feindliche Roboter. Er wird mit dem Schraubenzieher bearbeitet, und Floyd erhält eine Metallplatte. Er zieht den Hebel am Boden ganz nach links (Lufteinzug). Nun macht er sich wieder auf den Weg zur Forschungs- und Testecke. Dort drückt er den Knopf an der Wand und wirft solange Granaten in den Schießstand, bis er eine Gas-Granate erwischt. Wieder in der Wartung, hüpft Floyd über die Brücke. Nun wird es wieder Zeit, den Spielstand zu speichern. Denn jetzt muß Floyd schnell durch das Rohrsystem. Braucht er zulange, schläft er ein. Also rein in den Schacht, schnell nach oben geguckt, hinaufgeklettert und einmal geradeaus gekrochen. Dort benutzt er die Metallplatte mit dem Ventilator und kriecht schnell wieder zur Wartung zurück. Anschließend drückt er den Hebel ganz nach rechts; das Gas wird durch das Lüftungssystem in die Vernehmungszentrale geblasen. Nun kann Floyd dort ungehindert die schlafenden Vollstrecker untersuchen und findet einen Sicherheitspaß Stufe A. Damit kann er nun endlich in den Tempel fahren.

Das Finale:

Im Tempel nimmt er zuerst das Buch. Nach der Lektüre öffnet er die Kiste und nimmt sich die Axt. Rechts davon steht das OmniBrain in einem großen Glas. Furchtlos benutzt Floyd die Axt mit dem Glas, doch der Bösewicht kommt ihm dazwischen. Nach der Ansprache hat Floyd kurz die Gelegenheit, eine Aktion zu tätigen. Schnell „benutzt" er den Fiesling – und schon hat er einen Gegner weniger in der Galaxis. Nun wird aber endlich der Behälter mit der Axt eingeschlagen und das Gehirn weggeschubst. Im Raum des Schöpfers spricht Floyd nun mit dem „uralten Mann". Noch schnell den Computer benutzen und die Galaxie ist befreit! Hoch lebe der Held Floyd!



Baphomets Fluch 2

Markus Neumann aus Köln fertigte diese Komplettlösung an, mit der die weiteren Abenteuer von George und Nico etwas leichter zu meistern sind.

Einleitung

Kaum ist George Stobbart in wieder Paris, um endlich seine Freundin Nico zu treffen, nimmt die ihn auch gleich zu einer Verabredung mit. Am Haus vom berühmten Archäologen- und Maya-Sachverständigen Professor Oubier angekommen, geschieht auch schon das Unglück: George wird niedergeschlagen und Nico betäubt und gekidnappt. Als George wieder zu sich kommt, ist er auf einen Stuhl gefesselt, eine riesige Tarantel lauert zu seinen Füßen und zu allem Übel brennt auch noch das Zimmer.

Paris

1. Die Befreiung

Nun heißt es handeln. Schaut Euch das Bücherregal links neben Euch an (rechte Maustaste) und Ihr entdeckt einen Holzklotz. Der wird weggetreten, womit die Tarantel außer Gefecht gesetzt wäre.

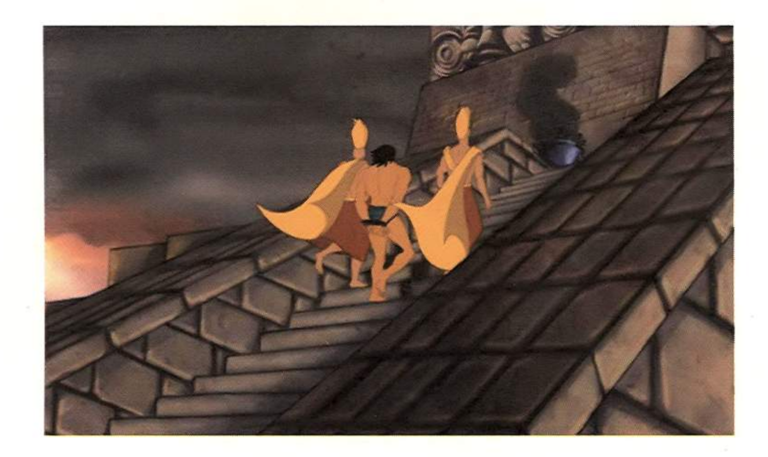
Nun muß George seine Fesseln loswerden, dazu klickt Ihr einfach auf die Metallklammer hinter Euch.

Endlich frei! Bleibt nur das Feuer im Zimmer, das es zu bekämpfen gilt.

Öffnet zunächst den Sekretär und nehmt einen Schluck aus der Tequilaflasche. Den Wurm, den George ausspuckt, nehmt Ihr mit. Am Sekretär befindet sich außerdem eine Schublade. Öffnet diese und nehmt eine kleine antike Dose heraus. Untersucht sie genauer (im Inventar die rechte Maustaste betätigen), und Ihr erhaltet den Hausschlüssel.

Auf der linken Teppichecke liegt der Pfeil, mit dem Nico betäubt wurde. Dieser Gegenstand wird ebenfalls mitgenommen. Außerdem hat Nico ihre Handtasche fallen gelassen. Durchsucht sie und Ihr findet einen Lippenstift, ein Unterhöschen von Nico und einen Brief, der natürlich gelesen wird.

Da das Feuer die Ausgangstür versperrt, öffnet Ihr mit Hilfe des Pfeils das Schränkchen. Um den noch intakten Zylinder mitzunehmen, wickelt Ihr Nicos Unterhöschen darum. Auf dem Schränkchen steht ein Siphon, in den der Zylinder gesteckt wird, um damit die Flammen zu löschen. Nun aber raus hier.



Unten angekommen, nehmt ihr den Zeitungsausschnitt über die Sonnenfinsternis neben dem Telefon mit. Schaut Euch diesen noch einmal genauer im Inventar an. Ein Kontoauszug von Oubier kommt zum Vorschein. Benutzt nun das Telefon um Andre anzurufen und verabredet Euch mit ihm im Café.
Danach wird der Schlüssel auf die Haustür angewendet – und ab geht es zum Café.

2. Im Café

Am Café angekommen, nehmt Ihr am Tisch Platz. Nach mehrmaligen Versuchen bestellt Ihr beim Kellner einen Kaffee. Bis dieser mit dem Kaffee kommt, unterhaltet Ihr Euch mit dem ehemaligen Polizisten vom Nachbartisch.
Wenn der Kellner George dann endlich seinen Kaffee bringt, fragt Ihr ihn, ob Andre schon da war. Auch bezüglich Oubier und dessen Frau, einer "berühmten" Schauspielerin, wird er ausgefragt. Somit bringt Ihr in Erfahrung, daß Oubier angeblich seine Frau umgebracht haben soll. Kurz darauf kommt Andre, der Euch einen Maya-Stein zeigt, auf den er aufpassen muß. Zeigt ihm den antiken Topf aus Oubiers Haus, und Andre erzählt Euch, daß es ein Kunstwerk aus Mittelamerika ist. Um mehr darüber zu erfahren, solltet Ihr allerdings zu der Galerie Glease fahren.
Nachdem Ihr Andre ausgefragt und ihn verabschiedet habt, seht Ihr, was mit Nico derweil passiert.



Wieder bei George im Café, trinkt dieser erst mal vom "schwarzen" Kaffee. Darüber beschwert Ihr Euch natürlich beim Kellner. Auf dem Nachbartisch entdeckt Ihr eine Flasche, die Ihr aber nicht nehmen könnt, solange der Ex-Polizist aufpaßt. Sprecht ihn also mehrmals auf seine Polizeikarriere an. Das deprimiert ihn so, daß Ihr, sobald sich der Polizist die Hände vor die Augen hält, die Flasche entwenden könnt.
Hier ist nichts mehr zu verrichten, folglich macht Ihr Euch auf den Weg zur Galerie Glease.

3. Die Galerie Glease

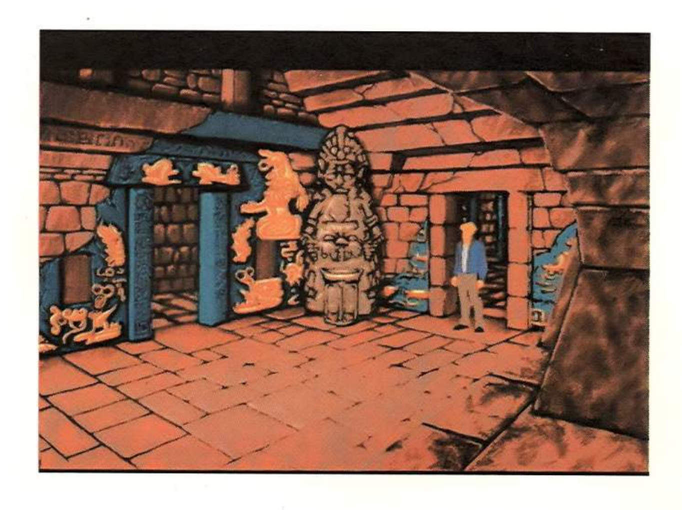
Sprecht als erstes mit dem dicken Mann, der sich die Vitrinen anschaut. Fragt nach dem Getränk, an dem er schlürft.
Anschließend wird Herr Glease in ein Gespräch verwickelt. Fragt Ihr nach Oubier, werdet Ihr aufgeklärt, daß er hier in der Galerie Maya-Kunstwerke ausstellt. Über die Kunstwerke selber erfahrt Ihr, daß sie von Oubier importiert werden. An welchen Docks sie ankommen, kann man Euch allerdings nicht verraten.
Im hinteren Teil der Galerie stehen ein paar Kisten, die eine Untersuchung wert wären. Wendet Euch aber zunächst wieder dem dicken Mann zu. Wenn er mal nicht von seinem Glas trinkt, schüttet ihm etwas Absinth ein. Nun fängt er an zu schwanken. Gönnerhaft schüttet Ihr noch einmal nach, was ihn glatt umhaut.
Da Herr Glease sich nun um seine Scherben und den Mann kümmern muß, könnt ihr Euch die Kisten in Ruhe anschauen. Nachdem Ihr die Verpackung genauer unter die Lupe genommen habt, entdeckt Ihr ein Etikett, das natürlich eingesteckt wird.
George kombiniert, daß Oubier von Marseille importiert, und weil er sonst keinen Anhaltspunkt hat, folgt er einfach dieser Spur.

Marseille

4. In Marseille

In Marseille begebt Ihr Euch zum Zaun. Der Hund paßt leider sehr gut auf, so daß Ihr einen anderen Weg gefunden finden müßt, um ins Hafengelände zu gelangen.
Sprecht mit dem Wachmann, indem Ihr auf das Fenster an der Hütte klickt. Ihr seht, daß er eine Klappe im Boden öffnet und eine Flasche hineinwirft. Fragt ihn nach der Firma "Condor Trans Global". Ihr erfahrt, daß sie hier im Hafen ein Lagerhaus unterhält. Außerdem erkundigt Ihr Euch nach dem Namen des Hundes.
Da alle Versuche der Kommunikation nicht ausgereicht haben, auf das Hafengelände zu gelangen, wird das Gespräch beendet. Geht nun die Treppe links neben der Hütte hinunter. Im Wasser schwimmt ein Haken und die Flasche des Wachmanns. Nehmt zunächst den Haken und fischt mit diesem die Flasche aus dem Wasser. Geht die Treppe wieder hoch.
Den heißen Kamin an der Hütte kühlt ihr mit dem Wasser aus der Flasche und nehmt anschließend den Metallkegel ab. Steckt nun die Flasche ins Kaminrohr, um es zu verstopfen. Während der Wachmann frische Luft schnappt, geht Ihr die Treppe wieder hinunter und klettert nun in die offene Falltür unter der Hütte. Vom Tisch nehmt Ihr die Hundekuchen und verlaßt die Hütte wieder auf dem selben Weg. Um jetzt den Hund vom Pier wegzulocken, werft einen Hundekuchen auf die Plattform. Sobald "Zwanzig" die Plattform betritt, benutzt den Haken mit dieser. Somit geht "Zwanzig" erst einmal baden und Ihr die Treppe wieder herauf. Jetzt müßt Ihr nur noch über den Zaun klettern.
Ihr entdeckt auf der linken Seite das Schild der Firma „Condor Trans Global". Geht weiter nach links und dort die Leiter hinauf. Schaut durch das erste Fenster. Ihr seht zwei Typen, könnt aber – aufgrund der Lautstärke des Ventilators – nicht verstehen, was der große Typ zu dem kleinen sagt. Stellt den Ventilator mit Hilfe des Hakens einfach ab. Hört Ihr dem kurzen Gespräch zu erfahrt Ihr, daß ein gewisser „Karsac" der Chef sein muß. Verlaßt nun das Dach. Klopft unten an die Tür und gebt Euch als Pizzalieferant aus. Fallt dem Typen solange auf die Nerven, bis er herauskommen will. Klettert jetzt schnell wieder die Leiter hoch. Indem Ihr auf die Fässer auf der rechten Seite klickt und diese nach unten sausen laßt, wird der Typ, der vor der Tür steht, aufmerksam. Sobald er vor der Kaimauer steht, schickt Ihr

ein weiteres Faß auf die Reise, um ihn auszuschalten.
Jetzt müßt Ihr wieder nach unten und in die Lagerhalle.
Schaut Euch als erstes die Schublade des Schreibtisches an, Ihr findet einen kleinen Schlüssel.
Auch die Pinnwand ist interessant. Ein Lieferschein mit einer Adresse in Caramonte wird eingesteckt.
Geht nun nach rechts, bis plötzlich ein kleiner Typ mit einem Blasrohr auftaucht. Sprecht ihn einfach an und er erzählt irgend etwas von Caramonte. Zeigt ihm den kleinen Schlüssel und befreit ihn von seinen Handschellen. Der kleine Typ verschwindet danach sofort zwischen den Kisten. Drückt den Aufzugknopf, um nach oben zu fahren. Oben angekommen, will George den Aufzug aufhalten, also wird einfach die große Kiste vor die Lichtschranke geschoben. Rechts neben dem Aufzug drückt Ihr den Schalter, um im linken Teil des Raumes Licht zu machen. Schaut Euch die nun sichtbar gewordenen Kratzer auf dem Boden an. Öffnet Daraufhin die Geheimtür und betretet den Raum. Hier steckt Nico! Sobald Ihr sie angesprochen habt, befreit Ihr sie vom Klebeband über ihrem Mund und nehmt ihr anschließend auch die Fesseln ab. Nico erzählt Euch nun von ihren Nachforschungen und dem Maya-Stein, wegen dem sie zu Oubier wollte.
Nehmt noch die kleine Statue mit, bevor Ihr den Raum verlaßt. Um rauszukommen, klebt Ihr zunächst das Klebeband auf die photoelektrische Zelle am Aufzug. Die große Kiste wird wieder aus dem Aufzug entfernt und die kleine Kiste darauf gehoben. Die nun frei gewordene Kiste schiebt Ihr beiseite.
Mit dem Hebel des Palettenwagens hebt Ihr die Statue an. Bindet das Seil um die Statue und anschließend an die Laufrolle. Laßt jetzt die Palette wieder hinunter, so daß die Statue schwebt. Versucht diese anzuschieben. Ihr habt nicht genug Kraft, also bittet Ihr Nico um Hilfe. Der Weg ist nun frei. Unterhaltet Euch, bevor Ihr geht, noch einmal mit Nico. Dadurch erfahrt Ihr, daß die Firma "Condor Trans Global" von Caramonte von Mittelamerika aus operiert und offiziell Maya-Kulturgut exportiert, aber desweiteren illegal mit Drogen handelt.
Verlaßt nach dem ausführlichen Gespräch die Lagerhalle. Um nun endgültig von hier weg zu kommen, benutzt die Handschellen auf dem Stahlseil auf der linken Seite.

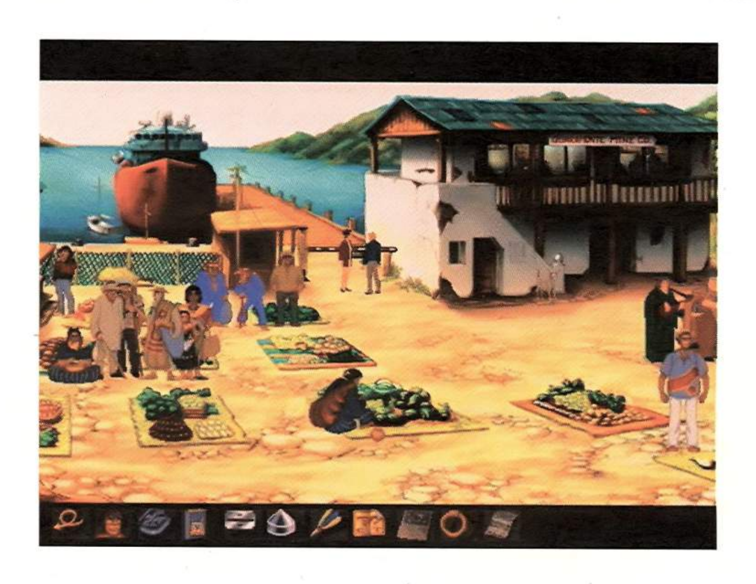


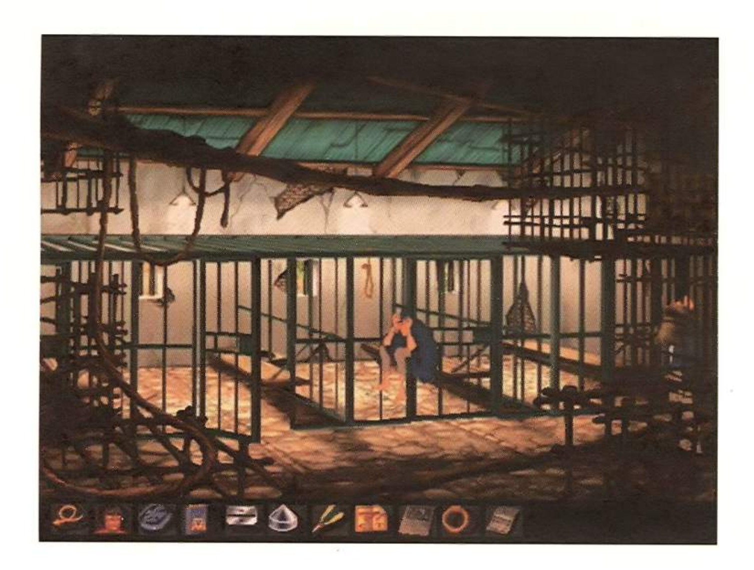
Paris
5. Galerie Glease

In der Galerie holen sich Nico und George den Maya-Stein von Andre ab und reisen nach Caramonte.

Caramonte
6. In Caramonte

Sprecht zunächst mit dem Wächter an der Schranke. Ihr erfahrt, daß man zum Ausreisen eine „braune Karte" braucht.
Also geht Ihr als erstes die Treppe hinauf, um zur Bergbaufirma „Caramonte Mining" zu gelangen. Dort unterhaltet Ihr Euch dann mit der Chefin der Company, um näheres über die „Condor Trans Global" zu erfahren. Ihr erhaltet die Information, daß ein Schiff dieser Firma kürzlich im Hafen lag.
Geht als nächstes wieder zum Marktplatz und sprecht die Musiker an. Sie teilen Euch mit, daß ihr dritter Mann im Gefängnis sitzt, da er Folklore gespielt hat und das illegal ist. Obendrein erzählen sie von einem Minenunfall in der Nähe von Caramonte und bestätigen Euch außerdem, daß ein Schiff von „Trans Global" im Hafen lag.
Vor der Polizeiwache trefft Ihr auf Pearl. Befragt sie zu ihrer Person und bezüglich ihres Mannes. Sie möchte einen Ausflug zu einer Ruine in der Nähe der Stadt unternehmen, aber nicht alleine. Redet nun auch mit Duane, der im Truck rechts neben dem Revier sitzt, und Ihr erhaltet weitere Informationen über „Trans Global". Auf das Folkloreverbot hin gefragt, erzählt er von Miquel, der im Gefängnis sitzt und beim Minenunglück dabei war.
Auch mit dem rechts sitzenden Mann solltet Ihr sprechen. Zeigt ihm den Maya-Stein, worauf er vorschlägt, mit dem Professor zu reden.
Betretet nun das Polizeirevier. Wenn Ihr mit dem Polizeichef sprecht, bemerkt Ihr, daß er großes Interesse an Nico zeigt. Nachdem er ausgefragt wurde, redet Ihr noch mit Renaldo. Eine Führung zur Ruine würde er gerne machen, wenn er nicht noch so viel Schreibarbeit hätte.
Verlaßt die Polizeiwache und unterhaltet Euch mit Nico. Geht anschließend wieder zur Bergbaufirma und sprecht mit der Chefin Concha. Sie glaubt, daß in ihrer Mine sabotiert wurde und teilt Euch mit, daß Pro-





fessor Oubier eine Expedition plant. Wieder zurück beim Truck von Duane, redet Ihr mit Oubier und danach nochmals mit Duane. Geht abermals zur Polizei und versucht, Euch die eingerollte Karte an der Wand genauer anzusehen. Redet kurz mit dem General, verlaßt das Revier und sprecht mit Nico über die Karte. Geht wieder zu Duane und fragt ihn nach Miquel, der im Gefängnis sitzt. Duane möchte ihn befreien, braucht aber einen Zünder. Also marschiert Ihr in die Bergbaufirma und fragt nach einem Zünder. Um einen zu bekommen, ist die Karte im Polizeirevier wichtig. Sprecht deshalb auf dem Marktplatz mit Nico und überredet sie, den General abzulenken, um auf die Karte schauen zu können. Betretet nun erneut das Revier, sprecht den General auf Nico an, und beide verlassen den Raum. Um nun auch noch Renaldo loszuwerden, redet Ihr mit ihm über die Ruine und holt anschließend Pearl herein. Jetzt ist der Raum leer und Ihr könnt Euch die Karte genauer ansehen. Ab zur Bergbaufirma, Concha das Entdeckte mitteilen und einen Zünder aus dem Schrank hinter ihr mitnehmen. Damit macht Ihr Euch auf den Weg zu Duane. Ihr gebt ihm den Zünder und geht anschließend im Polizeirevier nach hinten durch zu den Gefängniszellen. Sprecht dort mit Miquel. Just in diesem Moment stört jedoch Renaldo diese Konversation und Ihr landet selber in einer Zelle. In der Zwischenzeit kümmert Ihr Euch als Nico um den General:Schaut Euch zunächst mehrere Gegenstände in seinem Zimmer an und redet danach mit ihm darüber, bis seine Mutter (La Präsidenta) den Raum betritt. Solange Nico den General und seine Mutter beschäftigt, schmiedet Ihr als George Ausbruchspläne: Redet nach dem mißglückten ersten Ausbruchsversuch mit Miquel. Laßt Euch von ihm ein Seil geben und bindet dies an das Zellenfenster. Gebt nun die herunterhängende Schlaufe an Duane, der am Fenster steht. Nachdem Duane mit Hilfe seines Trucks die Mauer durchbrochen hat, flüchten Miquel, George und Nico mit dem für Miquel bereitstehenden Schiff.

Tezlatipoka

7. Das Baumhaus – Teil 1

Hier findet Ihr Euch alleine mit George wieder. Nehmt die Liane, die an der Waschmaschine festgemacht ist, an Euch. Das Holzkreuz vor dem Baum benutzt Ihr mit der Presse ganz links. Da diese noch nicht richtig funktioniert, bindet die Liane um beide Walzen.

Vom Baumhaus hört Ihr Orgelmusik, da alles Rufen aber nicht hilft, müßt Ihr einen anderen Weg finden, um auf Euch aufmerksam machen. Legt also zunächst den Zeitungsausschnitt über die Mondfinsternis in den Blätterhaufen rechts neben dem Baum. Nach Untersuchung der Pumpe erfahrt Ihr, daß diese Luft nach oben ins Baumhaus preßt, die von den Schlitzen an der Seite angesogen wird. Um das Papier und die Blätter zu entzünden, benutzt Ihr die kleine Statue mit dem Wasserrad. Die Funken entzünden die Blätter und der Qualm läßt den Pater aus dem Baumhaus flüchten. Nach einem Gespräch erfahrt Ihr, daß Nico oben liegt und dem Tode nahe ist, da sie von einer giftigen Schlange gebissen wurde. Um ihr zu helfen braucht Ihr die Wurzel, die Pater Hubert erwähnt hat. Er will George aber nicht ins Dorf zum Shamanen bringen, da sein Kragen zerknittert ist. Also wird dieser mit Hilfe der Walze geglättet (Kragen in die Presse legen und das Kreuz mit Presse benutzten). Hebt den Kragen auf und gebt ihm dem Pater. Nach nochmaligen Nachfragen ist er nun doch bereit, Euch den Weg zum Dorf zu zeigen.

8. Das Indio-Dorf

Vor dem Dorf stehen zwei Wächter, die uns nicht durchlassen wollen. Nachdem Ihr von Nico und Pater Hubert erzählt habt, erfahrt Ihr, daß der Schamane Tribut verlangt. Gebt dem Wächter also die Hundekuchen. Als er zurück kommt, will er mehr davon. Steckt also den Maya-Stein in die nun leere Schachtel und gebt sie dem Wächter erneut.

Damit habt Ihr das Interesse des Schamanen geweckt und werdet durchgelassen. Sprecht mit dem Schamanen und gebt ihm den Lippenstift. Erzählt ihm von Nico und fragt nach der Wurzel. Der Schamane erläutert nun die Geschichte der drei Steine. Fragt ihn danach genau aus! Eure nächste Aufgabe ist wohl klar: Das Finden der beiden anderen Steine. Fragt ihn dann noch einmal nach der Wurzel.

9. Das Baumhaus – Teil 2

Am nächsten Morgen benutzt Ihr zuerst den Metallkegel mit der Presse. Legt dann die Wurzel in die Presse und betätigt sie mit Hilfe des Kreuzes. Hebt den Metallkegel mit der Medizin für Nico auf und klettert die Leiter zum Baumhaus hoch. Nach baldiger Genesung von Nico macht Ihr Euch auf getrennten Wegen, auf die Suche nach den beiden anderen Maya-Steinen.

Der Adlerstein – Teil 1

10. Ketch's Landing (George):

George fliegt nach Ketch´s Landing, eine Insel in der Karibik. Am Strand wird als erstes der Mann angesprochen. Außer, daß er Euch für verrückt hält, erreicht Ihr vorerst nichts. Schaut daraufhin erst einmal durch den Theodolit und marschiert dann zum Steg nach rechts. Dort sprecht Ihr mit dem Jungen Rio.

Von ihm erfahrt Ihr etwas über zwei alte Ladies, denen das Ketch-Museum gehört. Geht nun die Treppe links hinauf und unterhaltet Euch kurz mit der Katze. Wendet Euch danach den alten Ladies, den Ketch-Schwestern, zu. Fragt zuerst Rio und daraufhin Emily nach Captain Ketch (bejaht hierbei die Frage nach geschichtlichem Interesse). Euch wird außerdem mitgeteilt, daß der Pirat Ketch in dem Haus gelebt hat, das nun ein Museum ist.

Geht wieder zum Strand und sprecht mit Bronson, der, wie er sagt, große Pläne mit dem Museum hat. In seine Pläne auf dem Tisch läßt er uns aber nicht gucken. Fragt ihn trotzdem noch nach dem Theodoliten. Am Steg sprecht Ihr noch einmal Rio an und

fragt nach Bronson und Emily. Kehrt dann zu den alten Ladies zurück und versucht, indem Ihr auf die Tür klickt, ins Haus zu gelangen. Da das nicht klappt, wendet Ihr eine List an: sprecht mit den alten Ladies. Erkündigt Euch erst nach der Katze und erzählt dann eine Lüge von Emily. Nachdem sie weg sind, geht Ihr zurück zu Rio und fragt nach einem Fisch, wofür er den Wurm von Euch erhält.

Sucht erneut Bronson auf. Nachdem Ihr mit ihm gesprochen habt, geht Ihr wieder zu Rio und fragt nach Eurem Fisch. Von dem Fahrrad, das er aus dem Wasser angelt, nehmt Ihr den Schlauch mit. Wenn Rio dann endlich einen Fisch für Euch hat, nehmt Ihr diesen auch mit.

Zurück beim Haus, stellt Ihr die Leiter auf und klettert hoch. Bindet den Schlauch an den Flaggenmast. Klettert wieder hinunter und bindet den Fisch an den Schlauch. Nun klaut Ihr der Katze den Ball. Klettert dann erneut die Leiter hoch und nehmt den Schlauch ab. Bindet diesen jetzt an den Baum links neben dem Haus. Benutzt nun den Ball mit dem Schlauch, um Bronsons Markierung herunter zu schießen.

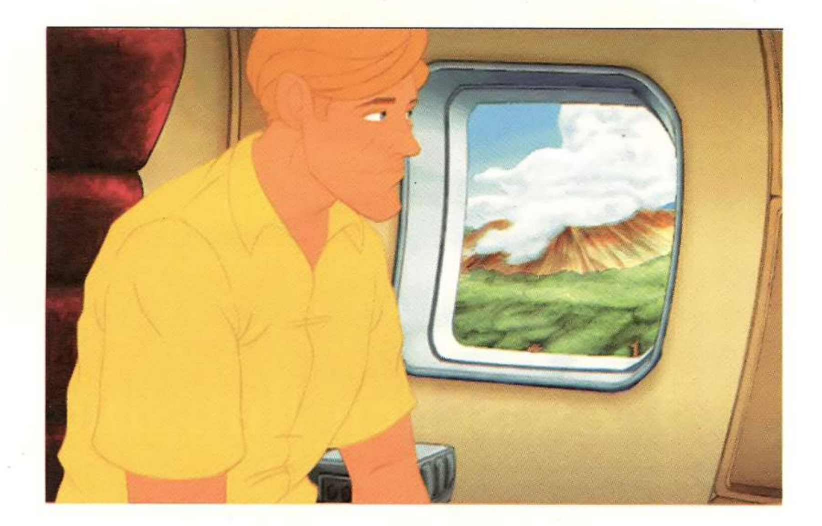
Bronson kommt und will seine Ersatzmarkierung am Flaggenmast anbringen. Klaut ihm, wenn er auf dem Mast sitzt, einfach die Leiter. Hebt die Markierung, die er fallen gelassen hat, auf, und geht zum Strand. Nehmt den Theodoliten und Bronsons Pläne an Euch. Lauft zurück zum Haus, wo auch die Ketch-Schwestern wieder sitzen. Zeigt ihnen Bronsons Pläne. Aus lauter Dank, daß Ihr sie vor einer Betrügerei bewahrt habt, lassen sie Euch ins Hotel.

Der Jaguarstein - Teil 1

11. Im Britischen Museum in London (Nico):

Nachdem Nico und George sich getrennt haben, ist Nico nach London gefahren, wo im Museum der Wärter angesprochen und nach Captain Drako (Francis Drake) gefragt wird. Schaut Euch anschließend die Schränke und Vitrinen an. Fragt dann den Museumswärter





nach dem "Wahrsagespiegel" und dem "Jaguarstein". Als der Wärter Euch den Jaguarstein zeigen will, kommt Euch Professor Oubier entgegen, den ihr ebenfalls nach dem Stein befragt. Als er geht und der Wärter Euch nun den Jaguarstein zeigen will, ist dieser verschwunden. Untersucht zunächst die zerbrochene Vitrine und nehmt den kleinen Schlüssel, der dort im Schloß steckt, mit. Öffnet mit ihm die Vitrine links neben dem Telefon und nehmt den Dolch heraus. Schließt die Vitrine wieder ab, indem Ihr den Schlüssel wieder mitnehmt. Sprecht nun erneut mit dem Wärter. Fragt ihn nach dem Schiff zu dem Oubier unterwegs ist.
Dann sprecht Ihr ihn auf den Jaguarstein an und behauptet, daß Oubier ihn gestohlen hat. Beweist dieses durch den kleinen Schlüssel. Der Wärter geht darauf Telefonieren, und Nico verschwindet durch die Tür rechts hinter dem Vorhang. Hebelt diese mit Hilfe des Dolches auf und Ihr seid draußen.

Der Adlerstein - Teil 2

12. Im Museum auf Ketch's Landing (George)

Zunächst solltet Ihr Euch das Logbuch im Schrank anschauen. Nehmt danach die Lampe vom Haken und stellt sie in den Tintenfaßhalter auf der Schreibplatte. Die Karte auf der Staffelei nehmt Ihr ebenfalls und legt sie auf die Schreibplatte. Öffnet nun die Seemannskiste, und Emily kommt (Überraschung!) aus der Kiste geklettert. Schaut Euch, nachdem Ihr mit Emily gesprochen habt, das Portrait von Captain Ketch an. Nun wendet Ihr Euren Blick Emily zu und seht, daß sie das Kreuz von Captain Ketch trägt. Wenn Ihr sie danach fragt, erfahrt Ihr, daß sie es tauschen würde. Also begebt Ihr Euch zu Rio an den Steg und fragt ihn um Rat.
Er schlägt eine Muschel vor, die er besitzt, aber nicht hergibt. Um sie von ihm zu erhalten, braucht Ihr einen bestimmten Fischköder. Geht zurück zum Museum und nehmt den Federkiel von der Schreibplatte. Ärgert damit die Katze vor dem Museum und hebt anschließend den Federfetzen auf. Den bringt Ihr Rio und erhaltet nun von ihm die Muschel, die Ihr bei Emily gegen das Kreuz eintauscht. Steckt nun das Tauschobjekt in die Federhalterung auf der Schreibplatte. Der Schatten des Kreuzes markiert eine Insel in Form eines Totenkopfes: die Zombie-Insel.
Geht zu Rio und fragt ihn, ob er euch zur Zombie-Insel bringt. Und auf geht's.

13. Zombie-Island - Teil A (George)

Auf der Insel angekommen, betrachtet Ihr zuerst die Klippe und dann den Felsvorsprung. Fragt Rio nach Emily und daraufhin nach seinem Fischernetz. Benutzt das Fischernetz als Hilfsmittel, um auf den Felsvorsprung zu gelangen. Nun muß George klettern.

Der Jaguarstein - Teil 2

14. In der U-Bahn (Nico)

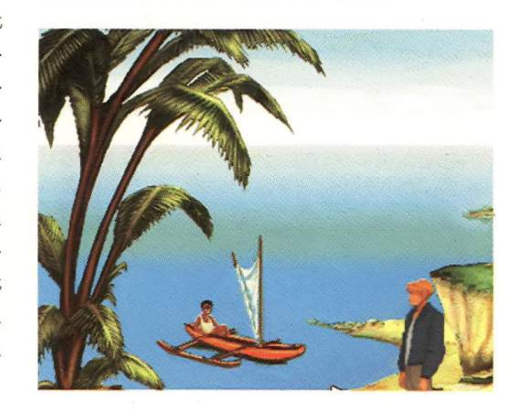
Durchsucht zuerst Nicos Handtasche. Benutzt die darin gefundene Haarspange mit dem Münzeinwurf im Süßigkeitenautomaten. Nehmt den alten Penny aus dem Münzrückgabeschlitz und steckt ihn in die Personenwaage. Benutzt anschließend den Dolch mit dem Schrank rechts neben der Waage. Mit der Karte aus der Waage könnt Ihr den Schrank öffnen, indem Ihr sie in den entstandenen Riß geschoben wird. Jetzt drückt Ihr den Knopf im Schrank, um das Signal auf Rot zu stellen und in die nächste U-Bahn einzusteigen.

Der Adlerstein - Teil 3

15. Zombie-Island - Teil B (George)

Endlich ist George oben angekommen. Geht zunächst den hinteren Ausgang entlang. Nehmt hier den Halm mit und verlaßt den Sumpf nach oben rechts. Steckt den eben gefundenen Halm in das "Lager" in den großen Baum in der Mitte des Bildes. Nun ist die Öffnung des Halmes groß genug, um den Pfeil hineinzustecken. Gut bewaffnet geht Ihr zurück zur Klippe (zweimal unten links) und verlaßt diese, indem Ihr nach rechts marschiert. Auch hier geht es weiter nach rechts, bis Euch ein Eber den Weg versperrt. Benutzt das Blasrohr, in dem der Pfeil steckt, mit dem Eber. Der Weg ist nun frei, also lauft Ihr weiter nach rechts.
Im nächsten Screen steht eine sogenannte Felsnadel. Reißt eine Schlingpflanze von ihr ab. Knotet an die nun unten liegende Pflanze das Fischernetz und setzt die Markierung von Bronson darauf. Jetzt wird die "Schlingpflanze mit Netz und Markierung" auf die Felsnadel geworfen.
Geht nach Norden aus dem Bild. Um von hier aus zu dem Sumpf zur Aussichtsplattform zu gelangen, schlagt folgenden Weg ein (es gibt auf beiden Seiten häufig die Möglichkeit, mehrere Ausgänge zu benutzten, deshalb die Formulierungen wie Mitte, oben etc.):
- rechts oben
- links Mitte
- links unten
- rechts Mitte
- rechts Mitte
- rechts Mitte

Auf der nun erreichten Aussichtsplattform schaut Ihr Euch die Initialen sowie die Löcher auf dem Stein an. Stellt danach den Theodoliten auf die Löcher. Sucht nun mit Hilfe des Theodoliten Eure auf der Felsnadel angebrachte Markierung (sie blinkt). Habt Ihr sie gefunden, schaut zunächst diese und dann die Säule genau darüber an. Daraufhin könnt Ihr die Plattform nach rechts verlassen.





www.vid.de
WER SAGT DENN, DASS SCHULBUSFAHREN KEINEN SPASS MACHT.
Da fährt man mit seinem Schulbus ein anständiges Autorennen, und plötzlich kommt einem ein Flugzeug entgegen. Vielleicht zertrümmern auch ein paar Steine den Mini, mit dem man sich gerade mühsam an die Spitze gekämpft hat. Bei Bleifuss Fun kann so ziemlich alles, in so ziemlich jedem Fahrzeug passieren, was bei einem normalen Autorennen eben genau nicht passiert. Anspruchsvolles Streckendesign, exzellente Steuerung, Sprünge, Turboboosts und abgefahrene Hindernisse sind ein paar weitere Leckereien im aufregendsten Fun-Racing-Spektakel westlich von Alabama. Fragen?
Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
UDS
BLEIFUSS FUN
Virgin INTERactive

Der Jaguarstein - Teil 3

16. An den Docks (Nico)

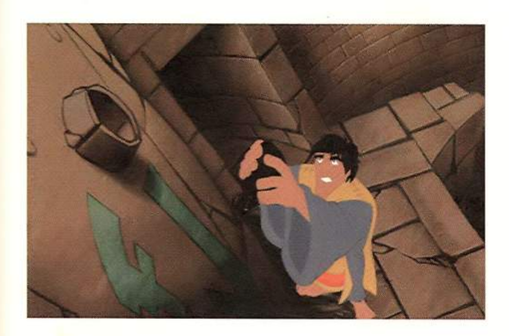
Hier heißt es schnell handeln (UNBEDINGT SPEICHERN!!!). Sobald der Wächter, der ständig seine Runde dreht, hinter dem Schiff verschwunden ist, lauft Ihr zur Kiste links neben Euch. Wartet eine weitere Runde des Wächters ab und klettert dann die Leiter am Schiff hoch. Wenn der Wächter Euch nun gerade passiert hat, klettert hinunter und öffnet den Schrank links. Klettert sofort wieder die Leiter hoch.
Sobald der Wächter in den Schrank tritt, runter und Schranktür schließen. Versperrt diese nun mit dem Mop links neben Euch. Schaut durch das Bullauge und lauscht dem Gespräch von Oubier und Karsac.
Nachdem Karsac den Raum verläßt, geht Ihr hinein und versucht mit Oubier zu sprechen, doch der ist tot. Nehmt nun den Jaguarstein. In dem Moment betritt Karsac den Raum und wirft Euch eine Schlinge um den Hals. Befreit Euch von ihm, indem Ihr ihm den Dolch ins Bein rammt. So kann Nico im letzten Moment mit dem Jaguarstein flüchten.



Der Adlerstein - Teil 4

17. Zombie-Island - Teil C (George)

George platzt mitten in die Dreharbeiten zu einem Piratenfilm. Nachdem er mit dem Regisseur Hawks gesprochen hat, seid Ihr wieder an der Reihe. Redet nochmals mit Hawks über seinen Film, Sharon und den Namen dieser Insel. Sprecht nun genauso ausführlich mit Sharon und dem Filmstar Heiku. Nachdem die nächste Szene des Films im Kasten ist, fragt Ihr den neben Sharon stehenden Stuntman Bert aus. Er überlegt gerade, ob er den nächsten Stunt überhaupt machen soll. Um ihm auf die Sprünge zu helfen, nehmt vom Tisch links den Sirup, die Brötchen und einen Pfannkuchen. Bestreicht letzteres mit dem Sirup und gebt ihn Bert. Schaut ihn Euch nun genau an. Untersucht daraufhin den Busch links neben Sharon, bis George das Hornissennest entdeckt. Schmeißt nun mehrmals Brötchen in den Busch, bis die Hornissen verärgert ausschwärmen. Nun macht Bert den Stunt seines Lebens.



18. Am Strand (George):

Da sich George der Höhle nicht nähern darf, bedarf es Überzeugungsarbeit. Sprecht mit Hawks über die Höhle und den Film. Nun schaut Euch die Schulterkamera an, die neben Flash im Sand liegt. Redet erneut mit Hawks und los geht's. Nachdem George den Felsen hinaufgeklettert und in der Höhle angekommen ist, findet er den Adlerstein.

Tezlatipoka:

19. Das Indio-Dorf (Nico)

Nico spricht mit Titipoco. Er besitzt den Adlerstein und zeigt auf die Hütte links. Bevor Ihr Euch dieser zuwendet, geht Ihr nach rechts zum Eingang des Dorfes. Hebt die dort liegende Unterhose auf und lauft zurück zu der Hütte, auf die Titipoco gezeigt hat. Dort liegt ein Maya-Stein. Durch das Feuer ist er jedoch so heiß, daß Ihr ihn nicht anfassen könnt. Versucht stattdessen das Faß daneben umzuwerfen. Nico hat dafür zu wenig Kraft, fragt also Titipoco um Hilfe. Hebt nun den Maya-Stein auf – es ist der Koyotenstein. Sprecht nochmals mit Titipoco, er deutet nach links und geleitet Nico zur Pyramide. George wird gerade die Treppe hinauf geführt. Dem Sergant vor der Treppe könnt Ihr irgendein Märchen erzählen, er glaubt es sowieso. Neben der Treppe steht ein Aufzug. Um ihn in Gang zu bekommen, schraubt zuerst den Zylinder vom Generator ab, durchtrennt die Benzinleitung mit Hilfe des Dolches und füllt den Zylinder mit dem auslaufenden Treibstoff. Das Benzin wird dann in die Tankkappe an der Maschine neben dem Aufzug gegossen. Nach dieser Aktion schaut Ihr Euch das Stahlgerüst genauer an und hebt das Seil auf. Gebt es Titipoco und erklärt ihm Euer Vorhaben. Wenn er das Seil hinuntergeworfen hat, wird es an der Maschine befestigt. Drückt den roten Knopf zum Einschalten der Maschine und probiert den Hebel zweimal aus. Erklärt Titipoco nun, wie er den Hebel benutzen soll. Steigt in den Aufzug und gebt Titipoco ein Zeichen. Oben nehmt Ihr den Munitionsgurt und fahrt wieder hinunter. Um ein Ablenkungsmanöver zu starten, nehmt Ihr dann die Fackel vor der Treppe an Euch und fragt Titipoco nach Feuer. Jetzt wird die Fackel und danach der Monitionsgurt in die Treibstoffpfütze geworfen. Nachdem Pablo nun weg ist, kann Nico den General überwältigen (dieser muß einfach angesprochen werden); danach George von seinen Fesseln befreien.

20. In der Pyramide - Teil 1 (Nico)

Probiert beide Hebel am "Muster" aus und bittet dann George um Hilfe. Letztendlich fallen alle drei Helden durch eine Falltür und Nico und George sind abermals getrennt.

21. In der Pyramide - Teil 2 (Nico)

Im Raum, in dem Nico landet, ist eine Maya-Maschine, die wie zwei große, mit Symbolen verzierte, Räder aussieht. Rechts im Raum sind zwei Wände, links eine mit zehn Kacheln und rechts eine mit vier Kacheln.
Damit eine verborgene Geheimtür geöffnet werden kann, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Die Wand mit den vier Kacheln öffnet die Geheimtür, wenn alle vier eingedrückt sind. Auf jeder dieser vier Kacheln



ist ein Symbol, das sich aus je zwei Symbolen der Wand mit den zehn Kacheln zusammensetzt. Um nun eine Kachel der "Zehner"-Wand einzudrücken, müßt Ihr an den zwei Scheiben drehen, da sich auch hier eine Kachel aus zwei Symbolen zusammensetzt. Diese beiden Teile des jeweiligen Symbols müssen nun auf den Scheiben so gedreht werden, daß sie genau in der Mitte nebeneinander liegen. Nun könnt Ihr die entsprechende Kachel auf der "Zehner"-Wand eindrücken.

Ein Beispiel: Auf der "Vierer"-Wand soll die Kachel oben links eingedrückt werden. Das Symbol auf dieser Kachel, setzt sich aus folgenden Kacheln der "Zehner"-Wand zusammen: Obere Reihe, 2. von links und obere Reihe, 4. von links. Um nun die erste Kachel (obere Reihe, 2. v. links) einzudrücken, müssen die Symbole darauf mit den Scheiben eingestellt werden. Um das obere Symbol der Kachel auf die rechte Seiten zu bringen, dreht jetzt an der linken Scheibe, so daß es zur rechten Scheibe zeigt. Macht das gleiche mit der rechten Scheibe, um das untere Symbol der Kachel auf die



linke Seite zu drehen. Nach dieser Aktion sollten sich beide Symbole, die auf der Kachel abgebildet sind, gegenüber stehen. Geht nun zu dieser Kachel um sie einzudrücken.

Bei der zweiten Kachel (obere Reihe, 4. von links) wiederholt Ihr diese Tätigkeit. Auch diese wird danach wieder eingedrückt. Jetzt könnt Ihr auf der "Vierer"-Wand die Kachel oben links ebenfalls eindrücken. Wiederholt diesen Vorgang bei den restlichen drei Kacheln auf dieser Wand. Ist die Geheimtür endlich offen, könnt Ihr sie betreten.

22. Die Pyramide 3 (George):

Zuerst wird die Fackel von der Wand genommen und Titipoco nach Feuer gefragt. Sobald die Fackel brennt, wird an dem nun sichtbaren Hebel gezogen, worauf erst Titipoco und anschließend auch noch George verschwindet. Nachdem George gut gelandet ist, wird die Fackel aufgehoben und auf der rechten Seite angezündet. Betätigt den Hebel, der sich in der Mitte des Raumes befindet, und verlaßt diesen dann nach links, wo Ihr in einen Raum gelangt, in dem Ihr zwei Hebel vorfindet. Zieht erst an dem vor der Statue und anschließend an dem links neben der Tür. Verlaßt den Raum durch die offenstehende Tür. Im Gang zieht Ihr am Hebel vorne im Bild, und marschiert in den Raum daneben. Dort hat sich eine Geheimtür aufgetan, die Ihr natürlich wagemutig betretet. Seid Ihr endlich unten an der Treppe angekommen, zieht Ihr abermals am Hebel und schlagt den Weg des "sicheren Todes" ein. Unten angekommen, überschreitet George die Türschwelle, und Ihr dürft Euch auf das Finale freuen!

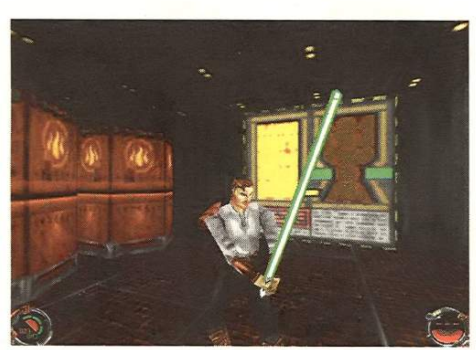
Shadows Of The Empire

Tobias Boeck aus Gütersloh erleichtert mit den beiden folgenden Cheats den Kampf gegen das Imperium. Die Cheats werden als Namen eingegeben, wobei unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung, sowie auf die Leerschritte geachtet werden muß.
Mit
R_Testers_ROCK
bekommt Ihr Zugang zu allen Levels.
Nach der Eingabe von
Credits
kann nun bei Auswahl eines Levels die Endsequenz betrachtet werden.

Jedi Knight

Auch für das jüngste Abenteuer im Star Wars-Universum haben wir ein paar Cheat-Codes ausfindig gemacht. Um sie einzugeben, müßt Ihr in den „Talk"-Modus aufrufen und dann den jeweiligen Cheat eintippen. Codes mit „on/off" werden mit „on" aktiviert und mit „off" wieder abgestellt.

Unverwundbarkeit: jediwannabe on/off
Fliegen: eriamjh on/off
Alle Waffen: red5
Alle Gegenstände: wamprat
Level überspringen: deeznuts
Volle Gesundheit: bactame
Ein- bzw. Ausschalten der KI: whiteflag on/off
Zeitlupe: slowmo on/off
End Level: thereisnotry
Guter Jedi-Meister: imayoda
Dunkler Jedi-Meister: sithlord
Komplette Übersichtskarte: 5858lvr
Volles Mana/Macht: yodajammies



Agent Armstrong

Der Schwierigkeitsgrad von Virgins witzigem Jump & Shoot ist nicht gerade von schlechten Eltern. Damit der Superagent trotzdem bei seinen Missionen erfolgreich ist, helfen ihm die diese Cheats etwas auf die Sprünge. Um die Cheat-Funktion zu aktivieren, rennt



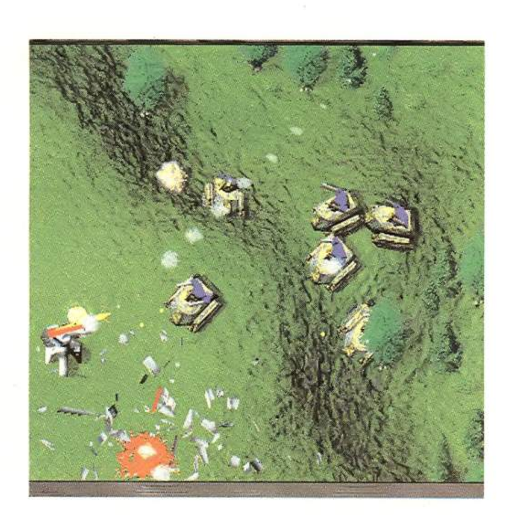
Ihr zuerst im Hauptquartier ganz nach rechts in den Raum, wo die Spielstände gespeichert und geladen werden. Dort springt Ihr auf das Schränkchen rechts in der Ecke und betätigt mit dem Gesicht zur Wand den Button für die Zweitwaffe. Danach geht Ihr zurück in die Engangshalle, in der sich nun eine Geheimtür geöffnet hat. Betretet den kleinen Raum und drückt abermals mit dem Gesicht zur Wand den Knopf für die Zweitwaffe. Dadurch wurde in der Eingangshalle ein Lift in Bewegung gesetzt, der Euch auf den Balkon bringt. Auf dem Balkon angelangt, lauft Ihr nun in das Zimmer auf der rechten Seite, wodurch der Cheat-Modus in Betrieb genommen wurde. Die Cheats können nur während einer Mission eingegeben werden und nicht im Menü- oder Pause-Modus.

Levelanwahl:
Durch folgende Tastenkombination verschafft Ihr Euch Zugang zu jedem Level: POS 1, POS 1, POS 1, POS 1, ENTF, ENTF, ENTF, ENDE, ENDE, BILD UNTEN. Auf der Einsatzkarte im Hauptquartier sind jetzt alle Missionen als abgeschlossen sichtbar und können beliebig angewählt werden.
Unverwundbarkeit:
Neben der Immunität gegen feindliche Geschosse versorgt Euch dieser Cheat unter Wasser zusätzlich mit unendlich viel Sauerstoff: ENDE, ENDE, ENDE, ENDE, POS 1, BILD UNTEN, ENDE, ENTF.

Alle Waffen:
Dieser Cheat ist nur in der aktuellen Mission aktiv und muß in folgenden Einsätzen erneut aktiviert werden: BILD UNTEN, BILD UNTEN, BILD UNTEN, POS 1, POS 1, ENDE, ENDE.

Total Annihilation

Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr das Nachrichtenfenster aufrufen, „+" drücken und dann den gewünschten Cheat eingeben. Außer RADAR funktionieren diese Cheats allerdings nur in den Multiplayer-Szenarios oder Einzelgefechten.
ATM – 1000 Einheiten Metall und Energie.
CONTOUR# – Zeigt die Landschaft als Gitter.
DITHER – die Sichtlinie wird zu einem Dither umfunktioniert.
DOUBLESHOT – Die Waffen richten doppelt so viel Schaden an.
NOWISEE – Die gesamte Karte ist sichtbar, außerdem wird die Sichtlinienbeschränkung aufgehoben.
RADAR – 100%ige Radarübersicht.
CLOCK – Zeigt die verstrichene Zeit an.
CONTROL x – Seitenwechsel im Ein- oder Mehrspielermodus (statt „x" die Zahlen 0, 1, 2 oder 3 eingeben).
SING – Veranlaßt Einheiten zu singen, während sie ihre Position verändern.
Um Levels im Kampagnenmodus zu überspringen, muß das „Single Player"-Symbol angeklickt und DRDEATH eingegeben werden. Danach klickt Ihr auf den Knochen, der zwischen dem „Load Game"- und dem „Previous Menu"-Icon erscheint. Daraufhin wird ein Screen aufgerufen, wo Ihr die gewünschte Mission anwählen könnt.





F1 Racing
SIMULATION

Echtzeit 3D-Graphiken
Das totale Fahrerlebnis, Pitstops in 3D ...

Hyper-realistische Simulation
Alle Einstellungs- und Tuningoptionen eines echten F1-Boliden der vergangenen Saison, realistische Computergegner mit allen Eigenschaften der echten Fahrer, alle Infos und Highlights mit Boxenfunk und FOCA TV, die Originalcockpits aller Rennställe.

Maximaler Fahrspaß
Multiplayer Modus für heiße Kämpfe über Netzwerk, Splitscreen und Modem, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.

EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996
FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

3Dfx interactive

Erste + Hilfe

Thomas Ziebarth

Diesmal: Der „Neue" muß her – aber bauen oder kaufen? Screensaver – nur eine Spielerei? und: Infos in eigener Sache.

SO GEHT'S

Inzwischen kennt ihn jeder ständige Leser, unsereren Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Natürlich läßt sich nicht jedes Problem telefonisch lösen, ein Versuch aber lohnt immer.

Die Hardware-Hotline erreicht Ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

Bauen oder kaufen?

Je näher Weihnachten rückt, desto öfter werde ich gefragt, welchen PC man sich kaufen soll, wenn's der alte nicht mehr tut. Diese Frage kann aber nicht so einfach in einem Satz beantwortet werden, denn leider gibt es im PC-Bereich keine einheitlichen Modelle wie zum Beispiel bei Autos. Da kann man sagen, welchen Typ von welchem Hersteller man will – beim PC nicht. Generell bin ich jedoch geneigt, vom Rechner „von der Stange" abzuraten. Meistens bekommt man dabei etwas aufs Auge gedrückt, was man gar nicht braucht. Was will zum Beispiel jemand, der ausschließlich spielen will, mit einem Office97-Professional-Komplettpaket? Oder ein „Büromensch" mit einem 24-fach CD-ROM-Laufwerk und einer 3D-Beschleunigerkarte? Wie man es auch dreht und wendet, denkt man richtig darüber nach, landet man immer wieder beim Selbstbau, der viele Vorteile hat.

Erstens: Man sammelt wichtige Erfahrungen im Umgang mit den einzelnen Komponenten und lernt die Technik besser verstehen.

Zweitens: Man weiß hinterher genau, was in der Kiste drin ist. Das ist sehr wichtig, wenn man Aufrüsten will und auf die Kompatibilität einzelner Bauteile achten muß! Aber was soll rein?

Wichtigster Rat: den Weg nach oben offenhalten! Wer einen komplett neuen Rechner zusammenstellt, sollte darauf achten, daß alle Komponenten erweiterbar und vor allem Markenartikel sind. Dann kann es nicht passieren, daß man nach der nächsten Aufrüstung schon wieder das Ende des Machbaren erreicht hat, oder gar nicht erst so weit kommt, weil die Teile zu allem möglichen Inkompatibel sind! Ein Mainboard, das zuviel kann, gibt es nicht. Selbst wenn man bis jetzt noch nicht vor hat, auf 233 MHz MMX aufzurüsten – irgendwann ist es garantiert soweit – und dann? Ich rate jedem, der in den nächsten ein bis zwei Jahren noch auf dem Stand der Dinge sein will, gleich über ein Pentium-II-System nachzudenken. Da die Preise auch hier schon stark gefallen sind, ist die weitere Entwicklung abzusehen. Außerdem kann man diese Investition in die Zukunft ja mit dem „kleinsten" Prozessor beginnen – der ist immer noch schneller, als der schnellste MMX.

Arbeitsspeichermäßig sollte ebenfalls an das gedacht werden, was noch kommt! Erstmal mit 32 MByte anzufangen, hat sich bewährt – und ist ausreichend. Will man irgendwann höher hinaus, hat man (je nach Board und Speichertyp) ja noch zwei Bänke frei.

Bei der **Grafikkarte** kann man sich auch erstmal für eine „kleinere" entscheiden, die man später aufrüstet. Doch aufpassen, daß das Aufrüstmodul nicht teurer ist, als die ganze Karte!

Für **Profi-Spieler** ist eine 3Dfx-Karte heutzutage ein Muß, da viele (neue) Spiele diese nicht nur unterstützen, sondern zwingend voraussetzen! Bei allen anderen Komponenten wie Festplatte, CD-ROM undsoweiter entscheidet wie immer der Geldbeutel. Auf jeden Fall sollte man erstmal prüfen, ob nicht die Laufwerke des „Vorgängers" noch brauchbar sind und (erstmal) übernommen werden können.

Noch ein Tip: Viele Geschäfte bieten übrigens gerade vor Weihnachten den „PC nach Maß" an. Ihr sagt, was rein soll und die Maschine wird genauso gebaut. Obwohl hier fast immer Montagekosten verlangt werden, kommt man damit billiger, als wenn man die Teile einzeln kauft (Bundlepreise erfragen!). Außerdem ist dann erstens oft Gratis-Software dabei – und wird der Rechner vom Händler montiert, muß er auch die Garantie auf die Funktionsfähigkeit seines Komplettsystems übernehmen...

Geht das nicht, sollten in keinem Fall aus finanziellen Gründen NoName-Produkte gekauft werden! Letztlich kommt das wegen eventueller Kompatibilitätsprobleme teurer, als ein vergleichbares Markenprodukt! Vor allem bei Speichermodulen auf den Hersteller achten. Besonders bei extremen Billigangeboten sollte die gewährte Garantiezeit immer schriftlich vom Händler bestätigt werden.

Screensaver - Nutzen oder Speicherverschwendung?

Frage von Karsten S.: aus Aying: Meine Freunde ziehen mich immer damit auf, daß ich Systemressourcen verschwende, weil ich ein absoluter Screensaver-Fan bin. Haben die etwa recht?

Antwort: Ja und nein. Ja, weil Screensaver – man nannte sie mal Bildschirmschoner – Systemressourcen verwenden. Nein, weil sie das unter Win95 nur tun, wenn sie aktiv sind! Da sie aber nur aktiv werden, wenn man sowieso am Rechner gerade nicht arbeitet, können einem die Ressourcen doch völlig egal sein – oder etwa nicht?

Wie man's nimmt. Es gibt auch sehr große Saver mit Soundausgabe (z.B. AfterDark), deren Hauptdaten als EXE-Datei vorliegen. Werden diese Speicherresident geladen, könnte die Kiste irgendwann müde werden. Wird allerdings ein Saver, der als SCR-Datei sein Unwesen treibt, wieder deaktiviert, werden normalerweise auch die von ihm benutzten Ressourcen freigegeben. Höllisch aufpassen sollte man allerdings, wenn man mit Multitasking arbeitet! Die meisten Bildschirmschoner reagieren nämlich nur auf Input-Device-Interrupts (also auf Tastendruck oder Mausbewegung). Daher interessiert es sie herzlich wenig, ob irgendwo gerade was abläuft, was sie durch ihre Aktivierung zum Scheitern verurteilen könnten! Da wäre zum Beispiel eine CD, die gerade vor sich hinbrutzelt, oder die 20-MByte-Datei, die schon zu 98 Prozent aus dem Netz gesaugt wurde – schade um die letzten Stunden...

Der Witz an der Sache: Bildschirmschoner sind in der heutigen Zeit mehr eine Form von NewArt, moderner Computerkunst, als ein Schutzmechanismus. Keiner der inzwischen üblichen HighTech-Monitore braucht im Home-Bereich (!) noch einen Screen-Saver. Anders ist das natürlich bei Servern und Steuerrechnern, auf denen Wochenlang das gleiche Bild zu sehen ist. Da würde ich allerdings den Saver „dunkler Bildschirm“ bevorzugen – der frißt mit Sicherheit zumondest keinen Speicher.

Also, Karsten – laß Dich nicht ärgern, mir gefallen die Screensaver ja auch – je aufwendiger, desto besser. Nur zum CD-Brennen oder zum Downloaden sollte man sie unbedingt abschalten, um einen Ressourcen-Crash zu vermeiden!

Win95 - Tasten-Crash

Klaus M. aus Meerbusch hat folgendes Problem: Bei Need for Speed II stürzt das ganze Spiel ab, wenn er eine der äußerst intelligent plazierten Win95-Tasten erwischt. Seine Frage ist, ob man diese Tasten abschalten kann. Klare Antwort: Leider NEIN!

Um Dir vielleicht einen anderen Rat geben zu können, habe ich mehrmals versucht, diesen Fehler absichtlich hervorzurufen – ohne Erfolg! NFS2 reagiert bei mir überhaupt nicht auf diese Tasten. Zum Vergleich: Ich starte NFS2 aus dem Startmenü, wohin ich eine Verknüpfung zur Programmdatei (NFSW. EXE) selbst hergestellt habe. Ich verwende nicht die während der Installation erstellte! Den von Dir erwähnten Fehler kenne ich aber von Games, die ich hier nicht nennen darf...

Meistens hilft dann folgendes: Einmal die <ESC> Taste, um das Startmenü zu schließen (**nicht** die Maus nehmen!), dann mit der Multitasking-Umschaltung <ALT> und <TAB> versuchen, ins Spiel zurückzukommen. Bei mir funktioniert das fast immer.

Deine Vorstellung, daß mehrere Leute von diesen Tasten genervt werden, ist eine glatte Untertreibung. Ich kenne keinen, der diese Tasten für sinnvoll hält.

IN EIGENER SACHE

Diesmal wende ich mich aus zwei Gründen an Euch. Der erste ist unsere Aktion „Leseraktiv“ für unsere CD. Das mit den Einsendungen wird offensichtlich noch falsch verstanden.

Erstens: Es erreichen mich immer wieder Programme, die nicht selbst geschrieben wurden – sprich irgendwo aus dem Internet stammen und manchmal obendrein mit einer Copyright-Warnung ausgestattet sind. Die können wir natürlich nicht veröffentlichen, wie gut auch immer sie sein mögen!

Zweitens: In den seltensten Fällen sind Beschreibungen der Programme bei den Disketten, oder die Disketten sind bis zum Rand virenverseucht (paßt ja diesmal gut ins Heft!). Der Leser zum Beispiel, der das Programm „TRAP.EXE“ eingesandt hat, sollte schnellstens seine Maschine überprüfen. Die Diskette war nämlich mit einem nicht entfernbaren File-Virus der übelsten Sorte infiziert und wanderte deswegen sofort in die „Ablage rund“! Ich gehe davon aus, daß dies kein übler Scherz sein sollte, da „Trap“ ja im englischen „Falle“ heißt! Schick'uns Dein Programm doch noch mal!

Also: Sendet bitte nur Programme ein, die Ihr wirklich selbst geschrieben habt, nehmt dazu frisch formatierte Disketten und legt eine schriftliche Info bei, was Euer Programm eigentlich tut.

Grund Zwei ist die Hardware-Hotline. Leute, so geht es nun nicht mehr weiter! Ich sehe ja ein, daß die vier Stunden am Sonntag recht wenig sind, denn oftmals haben Anrufer auch Probleme, die sich nicht innerhgalb von ein paar Minuten klären lassen. Dabei rede ich hier gar nicht von kompletten Windows-Neuinstallationen, die – wie einige wissen – auch per Telefon machbar sind. Dann gibt es aber auch Leser, die nur anrufen, nur zu „motzen“, oftmals nicht sehr kultiviert übringens. Besonders ärgerlich für alle, die deshalb nicht duchkommen. Deshalb bin ich – wenn besonders viel los ist – auch mal das eine oder andere Stündchen länger dran, so mancher hat das schon erfahren. Das ist für mich ja auch kein Problem. Aber wenn das Telefon, das ja mein zweiter Privatanschluß ist und im Wohnzimmer steht, nachts um viertel nach eins immer wieder klingelt, hört der Spaß auf! Wenn ich dann um diese Zeit wirklich mal (verständlicherweise leicht „gesäuert“) rangehe, wird völlig unschuldig getan: „Ich dachte das ist ein Büro!?“.

Wenn Ihr andere Ideen zur Hotline-Abwicklung oder Anregungen zur Verbesserung habt, schreibt einfach an die Redaktion, Stichwort „Hotline“. Das könnt Ihr ab jetzt auch tun, wenn Ihr am Telefon überhaupt nicht durchkommt und ganz hartnäckige Probleme habt – ich werde dann versuchen, diese im jeweils nächsten Heft zu klären. Gebt für eventuelle Rückfragen künftig bitte sicherheitshalber Eure Telefon- und/oder Fax-Nummer (nur Inland und kein Handy!) sowie die Zeit an, zu der Ihr am besten erreichbar seid! In diesem Sinne *Euer Tom*

Mit dem

ist



Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen



Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens



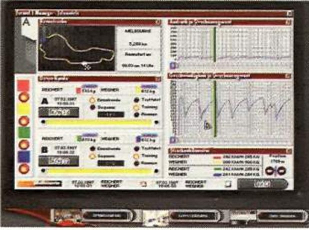
Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor



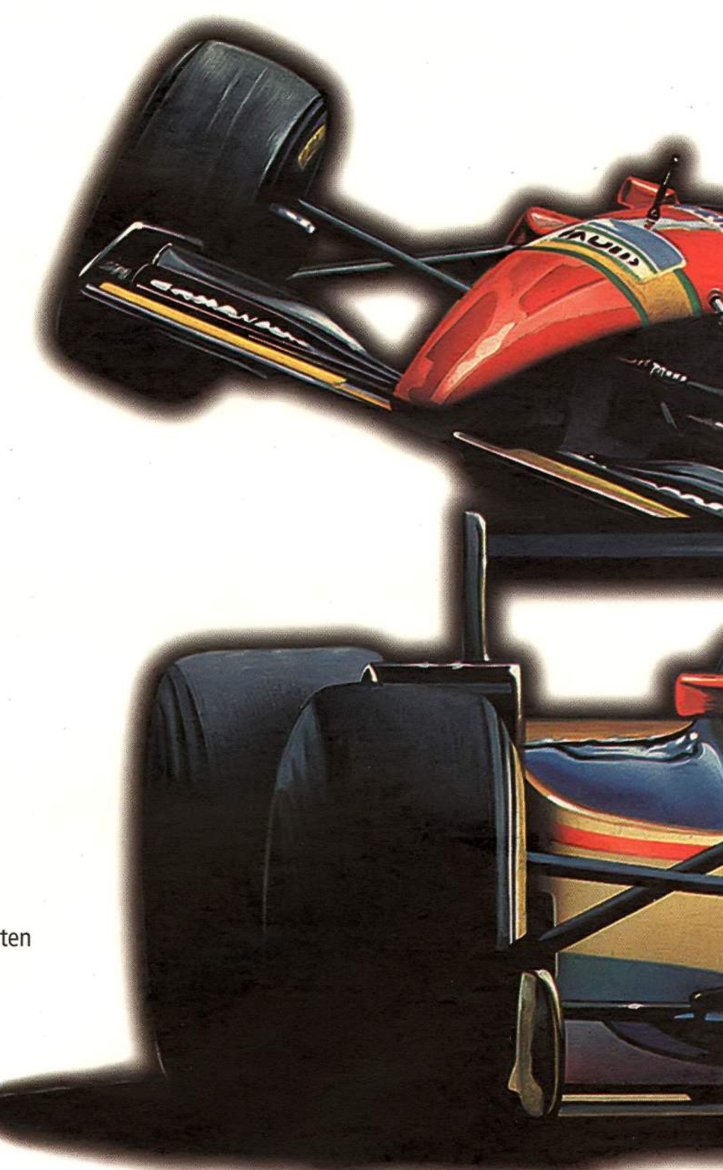
Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige



Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten



Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten



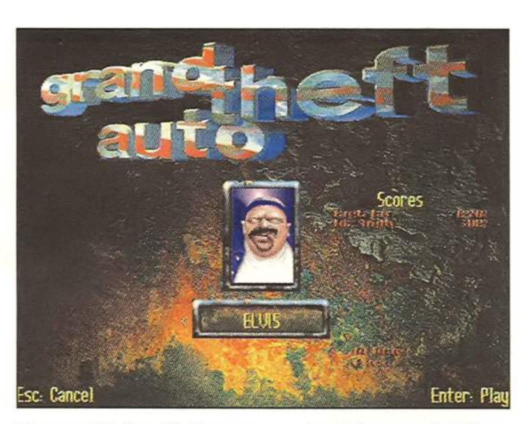




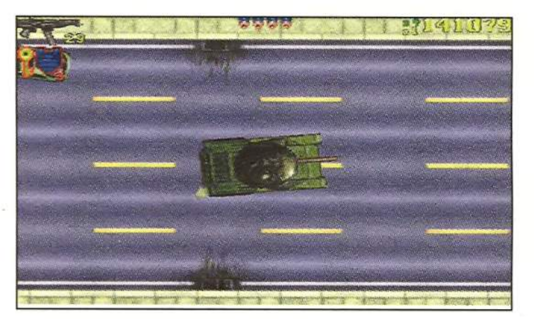
GRAND
Blutiges „Gangsta"

Micromachines meet Quentin Tarantino: GTA appelliert an niedere menschliche Instinkte

Falls Quentin Tarantinos Filme irgend eine Nachricht transportieren, dann wohl die, daß Gangster auch nur Menschen sind. Tagein, tagaus Autos stehlen, Drogen verchecken und Leute abmurksen artet eben genauso in Schwerarbeit aus, wie jeder konventionelle Beruf, den der Arbeitsmarkt zu bieten hat. Wer schon immer mal wissen wollte, wie denn das Leben als Verbrecher ist, bekommt jetzt mit „Grand Theft Auto" seine Chance. Der Titel, der frei übersetzt soviel wie „schwerer Autodiebstahl" bedeutet, stammt aus dem amerikanischen Rechtssystem und umschreibt vage Eure Aufgabe als Spieler. Ihr startet eine Karriere als kleiner Autoknacker und Aushilfsganove für einen ominösen Gangsterboß in „Liberty City" (New York). Drei Städte der USA. stehen als Betätigungsfelder bereit, wobei in jeder City eine Reihe von Episoden zu meistern sind. In „San Andreas" (San Francisco) dient Ihr z.B. als Soldat einer chinesischen Triade, was sich auch in deren Aufträgen wiederspiegelt: Da gilt es Autos unter Zeitdruck umlackieren zu lassen, da die ursprünliche Farbe in China als Unglücksbringer gilt! Zum erfolgreichen Abschluß einer Episode gilt es, eine bestimmte vorgegebene Mindestpunktzahl zu erreichen. Punkte stehen in „GTA" für Cash, und den verdient Ihr Euch mit dem Erledigen von Aufträgen für Euren Boss oder befreundete Verbrecher. Eure Auftraggeber treten mit Euch über bestimmte Telefonzellen in Kontakt oder warten in geparkten Autos auf Euch. Die Wünsche der potentiellen Kunden reichen von simplen Kurierdiensten über Drogendeals bis hin zu handfesten Mordaufträgen. Bevor es jedoch ans Eingemachte geht, solltet Ihr Euch zunächst eine passende Ausrüstung an Waffen und Power Ups zulegen: Standarmäßig verfügt der angehende Massenmörder nämlich nur über eine Waffe, seine Fäuste. Für Abhilfe sorgen die in den Städten verteilten Holzkisten, die durch einen simple Punch



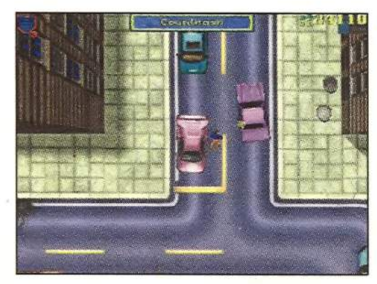
Freundliche Zeitgenossen: Hier sucht Ihr Euch Eurer Alter-Ego aus und verpaßt Ihm einen schmissigen Namen



Fun in a tank: Der Panzer ist so gut wie unzerstörbar und daher gut versteckt



Überfahrene Fußgänger hinterlassen schicke Flecken auf dem Asphalt



Der „Count-Hash" ist das schnellste Auto im Spiel



Great Balls of Fire! Alle Fahrzeuge verabschieden sich bei entsprechendem Beschuß mit einer heftigen Explosion.

THEFT AUTO
-Game für gewalttätige Zyniker



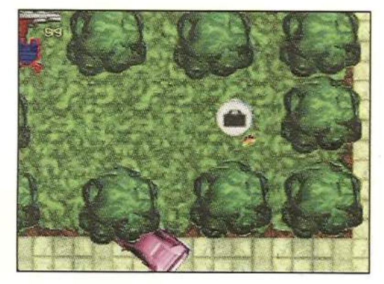
Der geparkte blaue Sportwagen wartet mit einem neuen Auftrag auf Euch. Das „Info"-Item rechts neben ihm versorgt Euch mit Tips zum Spielverlauf.



Hare Krishna! Killt Ihr die Sekten-Anhänger in Orange winkt ein fetter Bonus

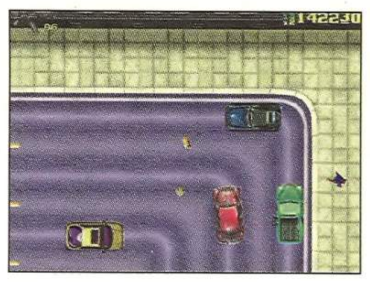


Cop-Killer: Legt Ihr Polizisten um, könnt Ihr in deren Dienstwagen mit Blaulicht durch die Stadt rasen



Das Koffer-Icon zeigt Übergabe-Plätze für heiße Ware an

ihren begehrten Inhalt freigeben. Neben Pistolen und Maschinengewehren erwarten den Spieler hier nützliche Extras wie eine schußsichere Weste, Extraleben oder Speed-Ups für das Auto. Die drei amerikanischen Städte in „GTA" präsentieren sich dem Spieler in altmodischer Vogelperspektive und wirken dank ihrer immensen Größe und den zahllosen Fußgängern und Fahrzeugen, die sich auf den Straßen herumtreiben sehr lebensecht: Ein Vergleich mit Spielen wie „Syndicate" drängt sich hier geradezu auf. Dreh- und Angelpunkt all Eurer Aktionen in „GTA" sind natürlich die Autos. Weit über zwanzig Fahrzeuge stehen zur Verfügung, wobei die Auswahl vom Motorrad bis zum Schulbus reicht. Wie sich das für einen gestandenen Autoknacker gehört, kauft Ihr Eure fahrbaren Untersätze nicht etwa im Laden, sondern brecht geparkte Wagen einfach auf oder zerrt bei fahrenden Autos beherzt den Fahrer aus seinem Vehikel. Jede Karre verfügt selbstverständlich über individuelle Charakteristika: Klar , daß die Viper z.B. rasanter abgeht, als ein Linienbus, oder daß ein Truck mehr Schaden verkraftet, als ein Motorrad. Steckt Ihr zuviel Schaden durch Crashs oder feindlichen Beschuß ein, werden die Autos erst langsamer, um dann schließlich zu explodieren. Der eigentliche Gag allerdings ist



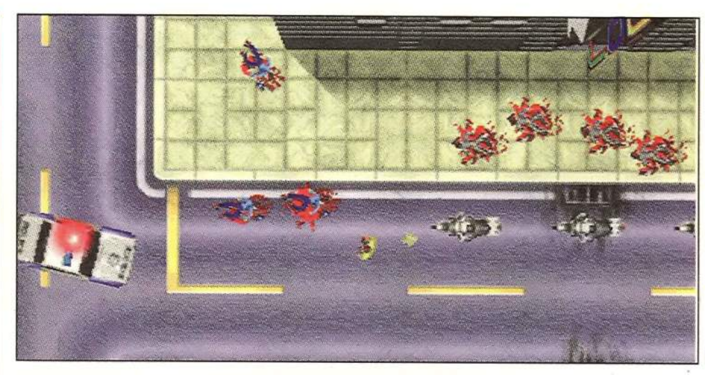
Eine kleine Auswahl der unzähligen Vehikel in GTA



Sascha Gliss

GUT

„GTA" ist ein Spiel, das polarisiert: Entweder Ihr liebt es, oder Ihr haßt es, dazwischen gibt es nichts. Schon die derbe Tonart und das zynische Szenario werden zartbesaitete Naturen abschrecken, der gesalzene Schwierigkeitsgrad macht den Einstieg auch nicht leichter. Wer sich jedoch auf die harte Story einläßt und als virtueller Drogenhändler und Mafia-Killer tätig werden will, den erwartet ein herausforderndes Spiel abseits ausgetretener Mainstream-Pfade. Technisch brilliert das Produkt durch seinen genialen Soundtrack und die Fülle an Vehikeln und Aufträgen. Die Steuerung der Fahrzeuge geht nach einiger Übung locker von der Hand, lediglich das Waffenhandling erweist sich durch pingelige Kollisionsabfrage als schwierig. Einen dicken Rüffel fängt sich das Spiel für den miesen Bedienungskomfort ein: Angesichts der Länge der einzelnen Episoden ist es schon fast unverschämt, dem Spieler eine Save-Option vorzuenthalten. Ebenso unverständlich ist das Fehlen einer Straßenkarte: Häufiges Verfahren im Großstadtdschungel ist vorprogrammiert.



Massenmörder: Die vier Hells Angels oben rechts werden Euch keine Drogen mehr klauen

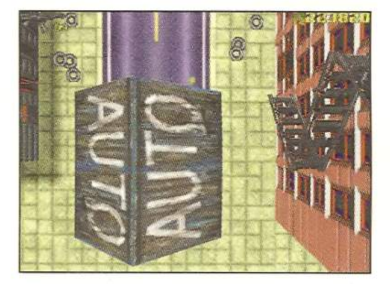


Wer versucht, die örtliche Polizei auszurotten, wird bald im Knast landen

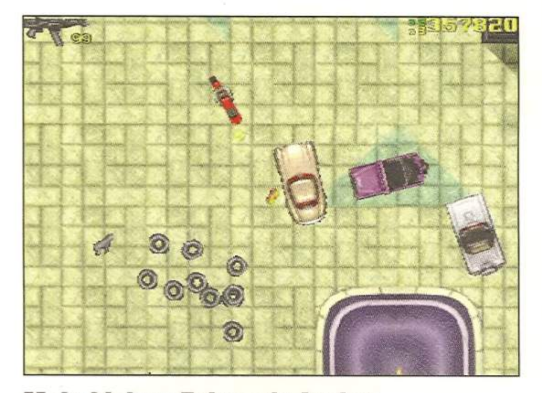
Auf der Übersichtskarte wird Euer Fortschritt auf der USA-Karte festgehalten



Der Bulle unten rechts steigt aus dem Wagen, um Euch zu verhaften: Sein letzter großer Fehler



Die Autowerkstatt versorgt Euch mit gefälschten Nummernschildern



Mein kleiner Fuhrpark: In den Docks am Hafen könnt Ihr geklaute Autos verhökern

das eingebaute Autoradio: Steigt Ihr z.B. in eine Corvette – im Spiel „Stinger" genannt – dröhnt Euch harter Ami-Rock um die Ohren, im Pick-Up-Truck läuft grundsätzlich nur der Country Sender usw. Ausstaffiert mit Knarren und einem heißen Ofen, sollte der erfolgreichen Laufbahn als asoziales Element der Gesellschaft eigentlich nichts mehr im Wege stehen, doch vor den Erfolg setzen die GTA-Götter die liebe Polizei und natürlich rivalisierende Gangs. Die Ordnungshüter in blau führen stets Buch über all Eure kriminellen Aktivitäten, treibt Ihr es gar zu toll, kommt Ihr auf die Fahndungsliste und müßt damit rechnen, erschossen oder verhaftet zu werden. Euer „Beliebtheitsgrad" bei der örtlichen Polizei wird durch bis zu fünf Bullen-Visagen am oberen Bildrand angezeigt. Erreicht Ihr diesen Maximalwert, erwarten Euch an Verkehrsknotenpunkten schon mal ausgewachsene Straßensperren und Ihr könnt Euch sicher sein, daß jeder Cop der Stadt sich an Eure kriminellen Fersen heftet. Um einer Verhaftung – und somit dem Verlust eines Bildschirmlebens – zu entgehen, bieten illegale Autowerkstätten komplette Umlackierungen nebst falschen Nummernschildern an, die Euch für ein gewisses Entgelt im Nu eine weiße Weste verschaffen. Da im Spiel keine Übersichtskarte der einzelnen Städte zur Verfügung steht, müßt Ihr Euch wichtige Orte wie zum Beispiel die Lackier-Werkstätten oder den freundlichen Sprengstoffhändler, der Autos in fahrende Zeitbomben verwandelt, gut einprägen. Das Fehlen einer Save-Option während des laufenden Spiels ist nach Auskunft der Programmierer zwar Absicht – lediglich nach erfolgreichem Abschluß eines Kapitels wird Eurer Erfolg automatisch gespeichert – macht Grand Theft Auto aber unnötig schwierig und steigert den Frustfaktor gerade bei Einsteigern immens. In der von uns getesteten Version war der Multiplayer-Modus leider deaktiviert, daher gibt´s hier noch keine Wertung. Die Multi-Bewertung reichen wir in der nächsten PP nach. *sg*



SUPER

Der flüchtige Zuschauer unterschätzt aufgrund von Draufsicht und dem herumeiernden Pixelmännchen das Suchtpotential von GTA. Wer als leidenschaftlicher Autofan an der PC-Tastatur ohne große Verrenkungen seinen ersten Power-Slide mit einer »Vette« hinlegt, wird so leicht nicht mehr abschalten. Die rasante Echtzeit-Action voller britischem Humor, die oft unter Zeitdruck zu meisternden Aufträge und natürlich der Ehrgeiz, Polizei und Establishment ein Schnippchen zu schlagen, sind spielspaßfördernde Zutaten. Wird die eigene Spielfigur zum Fußgänger, läßt sie sich nur langsam und kaum in die gewollte Richtung steuern. Da werden die Schußwechsel zum Glücksspiel. Leider darf der geübte Mafia-Fahrer nicht direkt aus dem Wagen heraus feuern. Dafür aber auf seine Kollegen, von denen sich bis zu acht Spieler im Netzwerk treffen können. Allerdings sind die Städte so groß, daß sich die Kontrahenten zu selten über den Weg laufen beziehungsweise fahren. Ansonsten gilt: Wer Mass Destruction mochte, wird GTA lieben.

Name .**Grand Theft Auto**
Genre ....Action
Hersteller .....BMG/DMA
Schwierigkeit .....schwer
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1-16
Steuerung ....Tastatur
Besonderheiten .CD-Audio, 3Dfx
Spiel ....Deutsch
Anleitung ....Deutsch
Multiplayer ..Internet, IPX, ...(Null)-Modem

Mindestanforderung
P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik

Empfohlen
P 166 , 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik, 3DFX

Grafik **70%**
Sound **84%**
Spielspaß

Solo	Multi
80%	–%

Rasanter GTA-Wettbewerb

KOFFER VOLL GELD ZU GEWINNEN

BMG und **Power Play** machen´s möglich! Wer auf Teufel komm´raus Auto fährt, keine Skrupel vor zwielichtigen Aufträgen hat und schon immer mal im dunklen Geldwäscher-Ambiente – kurz – bei der Mafia mitmischen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu: Mit **„Grand Theft Auto“** (GTA) kann er sich eine goldene Nase verdienen!

So wird´s gemacht

Installiert von unserer Power-Play-CD die exklusive Demo-Version von „Grand Theft Auto“ und trainiert erstmal kräftig Autofahren. Ihr werdet sehr schnell merken, daß mit Rücksichtnahme und §1-Fahrweise nichts zu holen ist. Hier ist Temperament, Bleifuß-Mentalität und natürlich auch Köpfchen gefragt, denn nur rauf, ran, drüber und los, führt nicht zwanglĭaufig zum Erfolg.
Aber, wie auch immer: Am Schluß der sechsminütigen Probefahrt solltet Ihr die meist erreichbaren Punkte auf Eurem Konto haben.

So könnt Ihr gewinnen

Schreibt Euren persönlichen Highscore und einige Eurer „guten Taten“ (z.B. Entführungen, Planierungen usw.) im Telegrammstil auf eine Postkarte und schickt diese an den

DMV Verlag
Redaktion Power Play
Stichwort: GTA-Wettbewerb
Dornacher Str.26
85622 Feldkirchen

Ein „Kontrollausschuß“ wird dann entscheiden, welche drei Einsender die gewieftesten Fahrer und besten Betrüger sind und sie nach München einladen. Dort müssen sie in der Endausscheidung sowohl gegeneinander als auch gegen die drei besten Fahrer der PC Player antreten. Wer aus diesem nervenaureibenden Kampf als Sieger hervorgeht, dem winkt ein toller

Preis

Ein Geldkoffer mit 3000 Mark

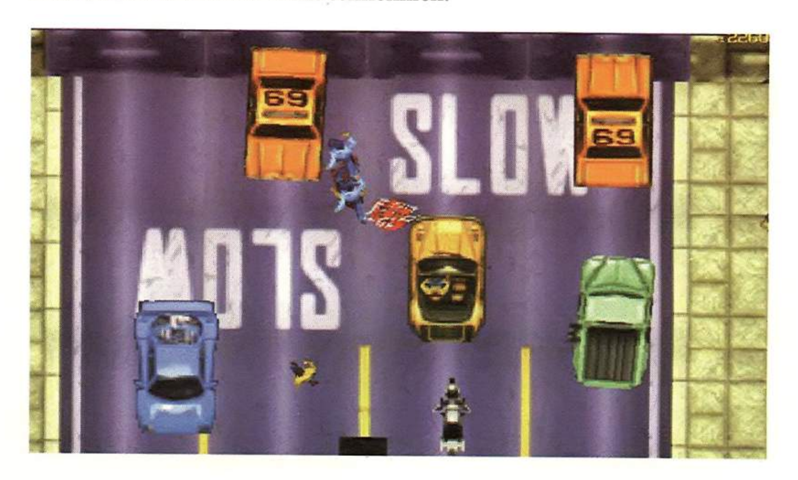
oder

Eine Reise in die USA

in eine der Städte, die im Spiel vorkommen.
Na dann Gas geben!!!

Einsendeschluß ist der 31. Januar 1998

Der Rechtswegs ist ausgeschlossen und Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen wie immer nicht teilnehmen.





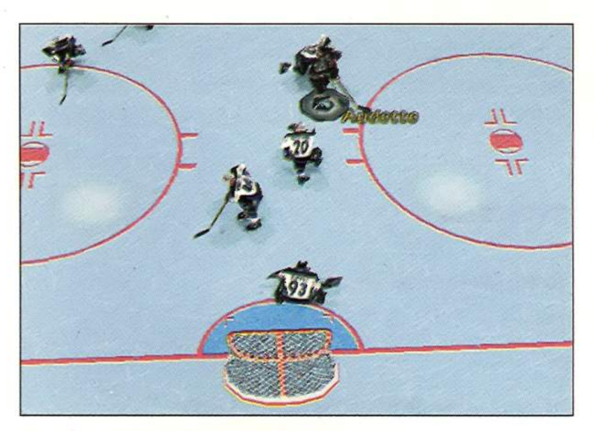
NHL POWERPLAY HOCKEY '98

Nicht nur EA Sports wagt sich aufs Eis – auch Virgin Interactive drischt kräftig auf die Hartgummischeibe

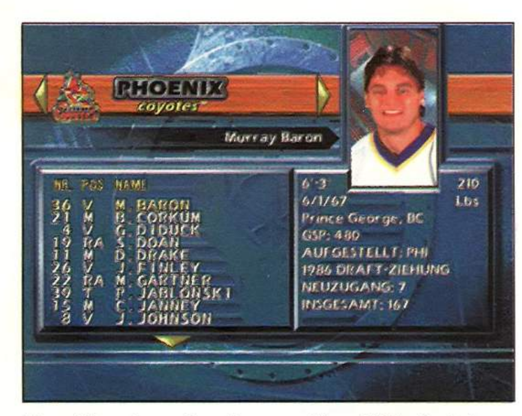


In der 2D-Darstellung wirken die Spieler schon arg antiquiert

Die nächste Generation von Sportsimulationen beginnt mit NHL Powerplay Hockey '98, so verspricht es Virgin Interactive im Pressetext. Und in der Tat bietet das Game praktisch alles, was der Eishockey-Fan braucht: Originale Nachbildungen der Stadien, hochauflösende Grafik, gelungener Hintergrundsound samt Kommentaren, verschiedene Spielmodi und halbintelligente Mitspieler. Abgerundet wird das Bild mit einer offiziellen NHLPA-Lizenz, die es ermöglichte, Originalnamen der Spieler und Teams der nordamerikanischen Profi-Liga zu verwenden. Zwischen einer 2D oder 3D-Darstellung könnt Ihr Euch beim Start entscheiden – die Unterschiede dabei sind gewaltig. Während die 3D-Variante dank Motion-Capturing echt wirkende Eishockey-Cracks in fünf verschiedenen Kamera-Einstellungen präsentiert, ruckeln in der 2D-Grafik altbackene VGA-Figuren über die Eisfläche. Aber auch im 3D-Spielmodus gibt es einiges zu bemängeln. So wirken die Bewegungen der Computer-Cracks zwar biologisch einwandfrei, im Vergleich zu ihren lebenden Vorbilder agieren die Computer-Cracks aber sehr hektisch. Fließende Bewegungsabläufe sind selbst bei der Verwendung einer 3D-Beschleunigerkarte Mangelware. Auch die Details geben wenig Anlaß zum Jubeln: Zwar zieren die Trikots die echten Rückennummern und Spielernamen, die Gesichter der Spieler sehen jedoch alle gleich aus und die Figuren wirken ziemlich kantig. Auch beim Thema Künstliche Intelligenz gibt es nicht unbedingt Höchstnoten zu vergeben. Pässe gestalten sich recht schwierig, da sich die Mitspieler selten geschickt zum Paß anbieten. So richtig lieblos wurde das „Drumherum" programmiert. Wird ein Spieler auf die Strafbank geschickt, öffnet sich nicht etwa die Bandentüre. Nein, der Spieler fährt einfach durch die Bande hindurch! Aber auch bei den Zwischensequenzen hätte man einiges draufpacken können. So hüpfen die Computerfiguren beim Torjubel wie Grashüpfer auf und ab – ein wenig mehr wäre hier sicherlich besser gewesen. Neben dem schnellen Spiel für Zwischendurch stehen auch PlayOff-Spiele, ein Saison-Modus und eine WM-Runde zur Auswahl. Die Menüs können in deutscher Sprache angezeigt werden, die Live-Kommentare sind aber von der Übersetzung nicht betroffen. *jb*



Der Angriff rollt: Der aktive Spieler wird mit Namen und Markierung angezeigt



Eine Kurzbeschreibung aller NHL-Spieler wurde ebenso eingebaut, wie kurze Taktik-Anweisungen zum Spiel



Jan Binsmaier

GEHT SO

Nun ja, der Sportspieler ist halt verwöhnt. Während dem Spieler bei NHL 98 von EA Sports vor Wonne der Sabber aus dem Mundwinkel läuft, bietet NHL Powerplay Hockey '98 einfach nur gute Hausmannskost. Keine Frage, für sich alleine gesehen, bietet das Game alles, was eine gute Eishockey-Simulation erfordert. Der Hund liegt aber im Detail begraben, und im direkten Vergleich kassiert NHL Powerplay Hockey '98 da jede Menge Gegentreffer. Egal, ob bei der grafischen Darstellung, bei der künstlichen Intelligenz der Spieler oder auch beim gesamten Ambiente hechelt der Neuling deutlich hinter dem Produkt von EA her. Dummerweise fiel mir im Test kein einziger Vorteil gegenüber dem Konkurrenzprodukt auf – schade eigentlich. Dagegen stürzte das Spiel zweimal ab, und Windows 95 verweigerte gänzlich den Dienst. Bleibt für mich nur eines: Obwohl NHL Powerplay Hockey '98 eine recht brauchbare Eishockey-Simulation ist, kann ich es bedenkenlos nicht empfehlen. Zu deutlich sind die Vorteile des Konkurrenz-Produktes.

Name	**NHL Powerplay Hockey '98**
Genre	Sportsimulation
Hersteller	Virgin Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Besonderheiten	3Dfx- und Rendition-Unterstützung
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2xCD

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA, Gamepad, 3Dfx

Grafik **71%**
Sound **78%**
Spielspaß

Solo	Multi
70%	74%

Die neue KomPAKtklasse ist da!



Megapak 8 · 10 Aufregende Spiele Auf 11 CD-ROMs

Master of Orion II (Microprose) Kolonisieren Sie die Milchstraße und verteidigen Sie Ihr Imperium. *(D)*

Baphomets Fluch (Revolution Software) Decken Sie eine abenteuerliche Verschwörung auf 2 CDs. *(D)*

Rallye Racing 97 (Software 2000) Anschnallen und Gas geben – 28 mörderische Streckenabschnitte liegen vor Ihnen und Ihrem Wagen. *(D)*

Jagged Alliance: Deadly Games (Sir-tech Software) Der Feind ist auf dem Rückzug. Dennoch sind noch viele Aufgaben zu bewältigen. *Powerplay: Bestes Spiel 1995*

Sim City 2000 – Netzwerk Version (Maxis) Bis zu 4 Gegenspieler können in der Netzwerk-Version dieses Spiele-Klassikers gegeneinander antreten. *(D)*

Jack Niklaus 4 (Accolade) Treten Sie gegen Jack Niklaus, den Golfspieler des Jahrhunderts an. Mit Mehrspielermodus via LAN und Spielmöglichkeit im Internet.

Mech Warrior 2 (Activision) Einem MechWarrior bedeutet der Krieg alles und einzig im Tod findet er echten Frieden. Eine Unterbrechung des Dauerfeuers lässt lediglich darauf schließen, daß Fadenkreuze und Raketen neu ausgerichtet werden. *(D)*

iM1A2 Abrams (Interactive Magic) Führen Sie einen Zug aus vier Panzern oder eine vollständige Kompanie durch eine Vielzahl von Schlachten und Kampagnen. *(D)*

Atari 2600 Action Pack (Activision) Dieser alte Reißer wird die Herzen erfahrener Videohasen am PC höher schlagen lassen – 15 original Atari 2600-Videospiele. *(D)*

Return to Zork Der Legende nach wurde das große unterirdische Imperium Zork zerstört und alle bösen Mächte vernichtet – oder doch nicht ? Befreien Sie, der ahnungslose Reisende das Imperium von den Mächten des Bösen. *(D)*

Big 10 Packs · 10 aufregende Spiele in einem Pack zusammengefaßt zu einem umwerfenden Preis – das sind die neuen Big 10 Packs

Big 10 Strategie Sport Adventure mit Spieleschlagern wie

The Riddle of Master Lu™ (Sanctuary Woods) *(90% in PC Games 5/96)*

Jagged Alliance (Sir-tech Software) *(90% in PC Games 7/95)*

Trerra Nova™: Strike force Centauri (Looking Glass Technologies) *(GoldPlayer in PC Player 5/96)*

Shannara (Legend) *(80% in PC Player 2/96)*

The Jouneyman Project 2®: Buried in Time™ (Presto Studios) *(72% in Power Play 10/95)*

.....und noch mehr

DM 49,95 Unverbindliche Preisempfehlung

Big 10 Simulation Action mit Spielehammern wie z.B.

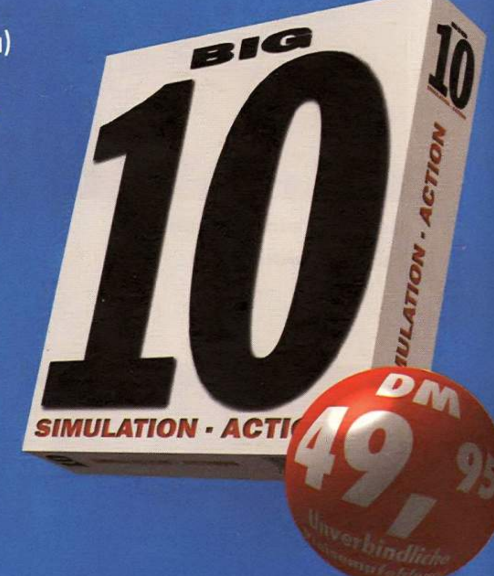
EF2000™ (Ocean of America) Verteidigen und beschützen Sie die Menschheit, überwinden Sie die unterschiedlichsten Aufgaben *(VVVVV in PC Player 1/96)*

SuperKarts (Manic Media) *(84% in PC Games 4/95)*

FX-Fighter™ PC-DOS (GTE Vatange) In diesem galaktischen Großereignis gibt es keinen Preis für den Zweiten... *(87% in PC Games 8/95)*

Flight Unlimited™ (Looking Glass Technologies) *(88% in PC Games 7/95)*

...und noch mehr



Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

SEVEN
Das Spiel

Ist es das wichtigste Strategiespiel seit Microproses Civilization 2? Wir meinen ja!



Bei so vielen Tempeln müssen die Götter doch gut drauf sein!



Lustiges Treiben im schönen blauen Königreich



Anfänge einer mächtigen Rüstungsindustrie



Flammenzauber und Geister? Das bedeutet Ärger!

Wir schreiben das Jahr 1997. Die große Herausforderung für Designer von Strategiespielen ist die Verbindung von actionlastiger, am besten noch 3Dfx-unterstützter Echtzeittaktik im Stil von „C&C" oder „Warcraft" mit der Spieltiefe und Komplexität der rundenbasierten Klassiker wie eben „Civilization" oder „Master Of Orion". Die Balance zwischen den unvereinbaren Gegensätzen von kochendem Adrenalin und kühler Berechnung zu finden, scheint auf den ersten Blick unmöglich. Tatsächlich sind schon einige an dieser doppelten Hürde gescheitert (ich will jetzt keine Namen nennen), andere folgen ausgetretenen Pfaden und fügen lediglich schmückende Grafikdetails hinzu. Auch das Problem der Künstlichen Intelligenz in Echtzeitspielen war bisher noch nicht zufriedenstellend gelöst. Wir alle haben die Nase voll von Panzern, die an herumstehenden Bäumen „hängenbleiben" und der Notwendigkeit, alles und jeden ständig zu kontrollieren, was in der Regel zu drohenden Sehnenscheidenentzündungen am Mausklickfinger führt. Enlights Chefentwickler Trevor Chan hat sich nach seinem Erstlingserfolg „Capitalism" nun darangewagt, einen Feldzug in dieses heißumkämpfte Gebiet zu unternehmen. Über den Fortgang der Entwicklung haben wir Euch in den letzten beiden Heften lückenlos informiert, jetzt steht die Veröffentlichung an. In der vorliegenden „final version" hat das Game das Zeug zum echten Spitzentitel. Flüchtig betrachtet scheint es sich um einen weiteren Warcraft-Clone zu handeln. Wir sehen Dörfer und Burgen, Männer in antiken Gewändern, Rüstungen oder fernöstlicher Kriegertracht eilen geschäftig hin und her. Im eigenen Dorf, der Wurzel jedes noch so mächtigen Imperiums, gilt es, Fachleute auszubilden: Soldaten zur Verteidigung und Eroberung, Baumeister zum Errichten weiterer Gebäude, Forscher zur Verbesserung der Technik, Spione für die unfeineren Aktivitäten, Bergarbeiter und Anführer, die ein Dorf bei der Stange halten, während sich der König um äußere Angelegenheiten kümmert. Eine relativ breite Palette also, die schon erahnen läßt, daß hier viele Wege nach Rom bzw. zum Sieg führen. Diese werden Euch übrigens in 13 verschiedenen Tutorial-Missionen detailliert gezeigt. Es gibt bis zu sechs weitere Königreiche, die zumindest zu Anfang nicht weiter stören. Ab und an laufen Einzelne oder Gruppen in deren Farben vorbei, man ignoriert einander. Aber die ganzen anderen Dörfer, die in Mengen in der Landschaft herumstehen, wem gehören die? Niemandem, sie sind unabhängig. Durch List, Überredung, Geschenke oder rohe Gewalt müssen diese Dörfer mit Bewohnern der unterschiedlichsten Nationalitäten dem eigenen Reich angefügt werden. Das Neugründen von eigenen Orten ist möglich, dauert aber. Dann beginnt die Suche

KINGDOMS
der Könige

nach Rohstoffen wie Kupfer, Eisen oder Lehm, die nach Möglichkeit in den eigenen Fabriken verarbeitet und auf eigenen Märkten in nah und fern verkauft werden. Sogar ohne eigene Rohstoffe kann der Weg zur Weltherrschaft unbeirrbar verfolgt werden, auch importierte Erze sind Grundlage für eine florierende Industrie. Handel füllt nicht nur die königlichen Schatztruhen, sondern verbessert darüber hinaus die vielfältigen diplomatischen Beziehungen und macht sowohl Untertanen als auch Nachbarn gutgelaunt und kooperativ. Überhaupt zeigt sich schnell, daß unter dem Schlachtenspektakel Warcraft'scher Prägung eine Handels- und Wirtschaftssimulation erster Güte versteckt ist. Geld ist der Schlüssel zum Erfolg, das ach so edle Kriegshandwerk wird auf seinen Platz verwiesen und dient nur zur Ausführung politischer Pläne. Diese gilt es, besonders im Auge zu behalten, was durch übersichtliche Tabellen und ständige Meldungen sehr erleichtert wird. Die Stufen der Verständigung sind hier der einfache Handelsvertrag, der Freundschaftspakt und die Allianz, dem gegenüber steht das unverschämte Einfordern von Tributen in Form von Geld und letztendlich die Kriegserklärung. Diese ist notwendig, um die eigenen Krieger zum Eintritt in die Kampfhandlungen zu bewegen. Das alles klingt noch relativ vertraut, aber Seven Kingdoms hält noch einige Bonbons bereit: Zum einen gibt es hier in ausgeprägter Form das Prinzip der Ausbildung, das nicht nur bei der Schulung von Bauern zu Spionen oder Bergarbeitern zum Tragen kommt. Auch die Soldaten im Fort und die Arbeiter in Minen und Fabriken werden immer besser, je länger sie ihre Profession ausüben. So kann es passieren, daß einige gut trainierte Normannen ein ganzes Heer von frischgebackenen Maya-Kriegern überrennen können. Auch der Anführer eines Forts oder einer Armee spielt eine bedeutende Rolle. Seine Führungsqualitäten sind mitentscheidend für die Moral der Bauern und Soldaten. Im Verteidigungsernstfall fällt übrigens angenehm auf, daß die Soldaten sich zwar wacker und wirkungsvoll verteidigen, sobald sie angegriffen werden, dann aber nicht, wie in manchen anderen Spielen den Feind bis ans Ende der Welt verfolgen, so daß man ständig die Weltkarte nach Versprengten absuchen muß. Bei Angriffen auf den feigen und verabscheuungswürdigen Feind sehen wir, daß die Befehlsempfänger eine saubere Marschkolonne bilden, die am Ziel in eine Gefechtsformation übergeht. Wieder geht keiner verloren, Ihr könnt auch durch das Setzen von Wegpunkten Problemzonen vermeiden oder großangelegte Umfassungsstrategien planen. Das wird besonders wichtig, wenn der „Fog Of War" eingeschaltet ist. Weitere Würze kommt hinzu, da jedes der sieben Völker über ein spezielles Spektrum an Fähigkeiten verfügt. Die einen können gut bauen, die andern schießen mit Bögen oder führen riesige Streitäxte. Mit fortlaufendem Spiel wird jeder König über ein buntes Völkergemisch herrschen. Das hat zur Folge, daß unbedachte Aktivitäten gegen ethnische Minoritäten in Nachbardörfern schwerwiegende Rückwirkungen auf das eigene Imperium haben. Die Vorstellung vom festgefügten Reich mit klaren und leicht zu verteidigenden Grenzen könnt Ihr ganz schnell begraben. Was ist zum Beispiel, wenn ein bis dato unabhängiges Dorf mit wichtigen Resourcen in der Nähe freiwillig zu Euren Fahnen überläuft? Bedenkt, o König, was es damals für eine elende Schinderei war, dieses Wikingerdorf im Norden von Eurer rechtmäßigen Herrschaft zu überzeugen! Ein Fort zur Demonstration von Stärke,



Eine blitzsaubere Formation, Herr General



Abmarsch aus dem kleinen Heimatdorf

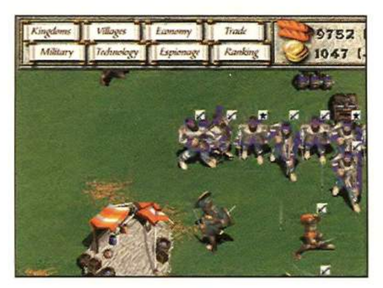


Mit Keulen und Schwertern gegen feuerspeiende Drachen





Nach einem Blitzschlag brennt das Wäldchen ab



Jetzt gehts zur Sache!



Der Turm der Wissenschaft



dazu ein Markt zum Aufbau von Wohlstand, Geldgeschenke und noch die Infiltration durch einen ausgebildeten Spion? Da überlegt der weise Herrscher doch nicht zweimal! Spielt Ihr in einem Level jenseits von „very easy“, dann fallen Euch fantasievoll geschwungene Bauten in freier Landschaft auf, die niemandem zu gehören scheinen. Das sind die Wohnstätten der Frythans, geisterhafte Monstren von übernatürlicher Stärke, um die der junge Herrscher erst einmal einen großen Bogen macht. Aber mit einem gutausgerüsteten und wohl trainierten Heer sieht das ganz anders aus. Wenn Ihr es schafft, ihn seiner Macht zu berauben, erhaltet Ihr dafür eine Schriftrolle der Macht, die es Euch ermöglicht, einen Tempel zu errichten. Aber nur, wenn einer Eurer Untertanen zum Volk gehört, das den betreffenden Gott verehrt. Wiederum ein Vorteil für den Multikulti-König. Steht der Tempelbau erst einmal, dann geht der Spaß so richtig los: Die unglaublichen Kräfte des Gottes können zu Hilfe gerufen werden. Dann geht's den anderen Chefs wirklich schlecht, es sei denn, sie können mit ebenso weit entwickelten esoterischen Wissenschaften dagegenhalten.

Ein anderer vergnüglicher Aspekt von Seven Kingdoms ist die Spionage, mit einer Bandbreite, wie wir sie sonst eher von Civilization oder Master Of Orion kennen. Ihr könnt Spione ausbilden oder im Gasthof Eures Dorfes anheuern und sie dem Feind auch verkleidet auf den Hals hetzen, so daß im Falle der Entdeckung ein anderer den Ärger hat. Spione eignen sich vorzüglich zur Informationsbeschaffung, für Diebstahl und Sabotage von Produktion und Forschung, Bestechen von feindlichen Untertanen, um sie zum Überlaufen zu bewegen, Besetzen von strategischen Gebäuden, sogar zu Mordanschlägen auf feindliche Generäle und Könige. Da die Spezialisten aller Couleur nicht nur aus Bauern herangebildet, sondern in erwähnter Gastronomie engagiert werden, führen auch hier wieder viele Wege vorwärts. Immer aber solltet Ihr den Wohlstand Eurer Untertanen, die Fähigkeiten Eurer Generäle und das internationale Ansehen des Königs im Auge behalten, denn alle diese Faktoren beeinflussen die Moral und Loyalität der Bürger, was im Extremfall das Überlaufen eigener Soldaten und sogar ganzer Dörfer zum Feind bedeuten kann. Trotz dieser verwirrend erscheinenden Vielfalt an Handlungsmöglichkeiten, spielt sich Seven Kingdoms sehr gut. Die hohe KI vereinfacht die Übersicht, das Mikromanagement wird sehr reduziert, Ihr müßt Euch nicht höchstpersönlich um alles kümmern, sondern habt Zeit für den Großen Plan. Endlich wieder ein Strategiespiel sowohl für Einsteiger mit Träumen von mittelalterlicher Größe als auch für Hardcore-Gamer, die nach ständig neuen Features dürsten wie der Fürst der Vampire nach Jungfrauenblut. *fe*



Freund und Feind präzise im Blick



SUPER

Seven Kingdoms ist schon jetzt ein Strategieklassiker. Was wir bei der aktuellen Spieleschwemme oft vermißten, gibt's hier bis zum Abwinken: Spieltiefe. Das gibt dem Game diesen epischen Charakter und stellt es in eine Reihe mit Civilization. Es hat aber das zügige und fantasy-orientierte Echtzeitfeeling von Warcraft und stellt sowas wie das „Beste beider Welten“ dar. Durch die vielen eigenen Möglichkeiten bietet es dem Spieler Tage und Wochen an selbstvergessenem Schaffen seines eigenen Imperiums. Dazu kommen eine Menge Szenarios mit eigenen Aufgaben. Die Hintergrundmusik ist stimmungsvoll wie selten, eine Mischung aus Worldmusik und Ethnopop. Die KI funktioniert ausgesprochen gut. Sogar die eigenen Einheiten benehmen sich mindestens so vernünftig wie Menschen, was das Regieren erleichtert. Nochmal zum Vergleich mit Age Of Empires: Äpfel und Birnen. Comprende? Das eine hat die tolle Grafik, das andere die superleicht bedienbare Komplexität, sie ergänzen sich eher. Der abgefahrenste grafische Gimmick in Seven Kingdoms aber sind die wachsenden Bäume.

Name .**Seven Kingdoms**
Genre ....Strategie
Hersteller.....Enlight/I-Magic
Schwierigkeit......einstellbar
Spieler 1-7
Steuerung ....Maus
Besonderheiten....CD-Audio
Spiel ....englisch
Anleitung ....deutsch
Multiplayer ....alle

Mindestanforderung
P75, 16Mb Ram, 2xCD, 1MB SVGA,

Empfohlen
P100, 16Mb Ram, 4xCD, 2Mb Grafik

Grafik 79%
Sound 86%
Spielspaß

Solo	Multi
93%	92%

DEMONWORLD

Schwerter gegen Dämonen



Zu allem bereit - dank meiner Lieblingseinheit, dem Belagerungsturm mit Langbogenschützen darauf

Was lange währt, gewinnt am Ende epische Größe. Jawohl, mein Kriegsherr!

In der letzten Ausgabe hatten wir Euch die Features und Eigenheiten von Ikarions Tabletopumsetzung vorgestellt. Jetzt ist es soweit, traraa, das Spiel ist bereit für den Gabentisch. Die vorliegende finale Version macht sich sehr gut. Was in der Vorabversion noch anzuzweifeln war, läuft jetzt weich und flüssig. Die Animationen der tapferen Ritter und Magier wirken überzeugend, damit ist Demonworld wirklich zur Augenweide geworden, ja, man kann beim Grafikset tatsächlich von einem leichten Vorsprung gegenüber Konkurrenzprodukten der Hexfeldrundenstrategie wie „Alexander der Große" sprechen, obwohl das Spiel keine True-Color oder echte 3Dfx-Grafik besitzt. Tatsächlich gibt es fein animierte Schwenks und Paraden der Reiter- und Fußtruppen, die „speziellen Einheiten" wie Belagerungstürme, Eisriesen oder blitzeschleudernde Magier tragen viel zur gelungenen Atmosphäre bei. Ebenso ist die Sprachausgabe stimmig und vermittelt geradezu gotisches Feldherrengefühl. Somit steht dem gerechten Krieg des lichten Imperiums gegen das Finsterreich von Isthak nichts mehr im Wege. Kampagnenschlachten und Einzelgefechte gibt es in Hülle und Fülle, es mag Jahre dauern, bis der Fantasyfreund die Möglichkeiten aller Truppen mit allen vorhandenen Accessoires ausprobieren kann. Die langen dunklen Winterabende können kommen. Denn es wird eine Weile dauern, bis der Kampfeswillige bis zum Bildschirm vordringt, schon das Lesen der drei (!) Handbücher kann für eine oder zwei kurzweilige Stunden gut sein. Auf Papier liest sich sowas doch besser als in vielverzweigten Online-Menüs. *fe*



Die magischen Textrollen können das entscheidende Element zum Sieg sein



Schlachtengemälde im klassischen Stil



Fritz Effenberger

GUT

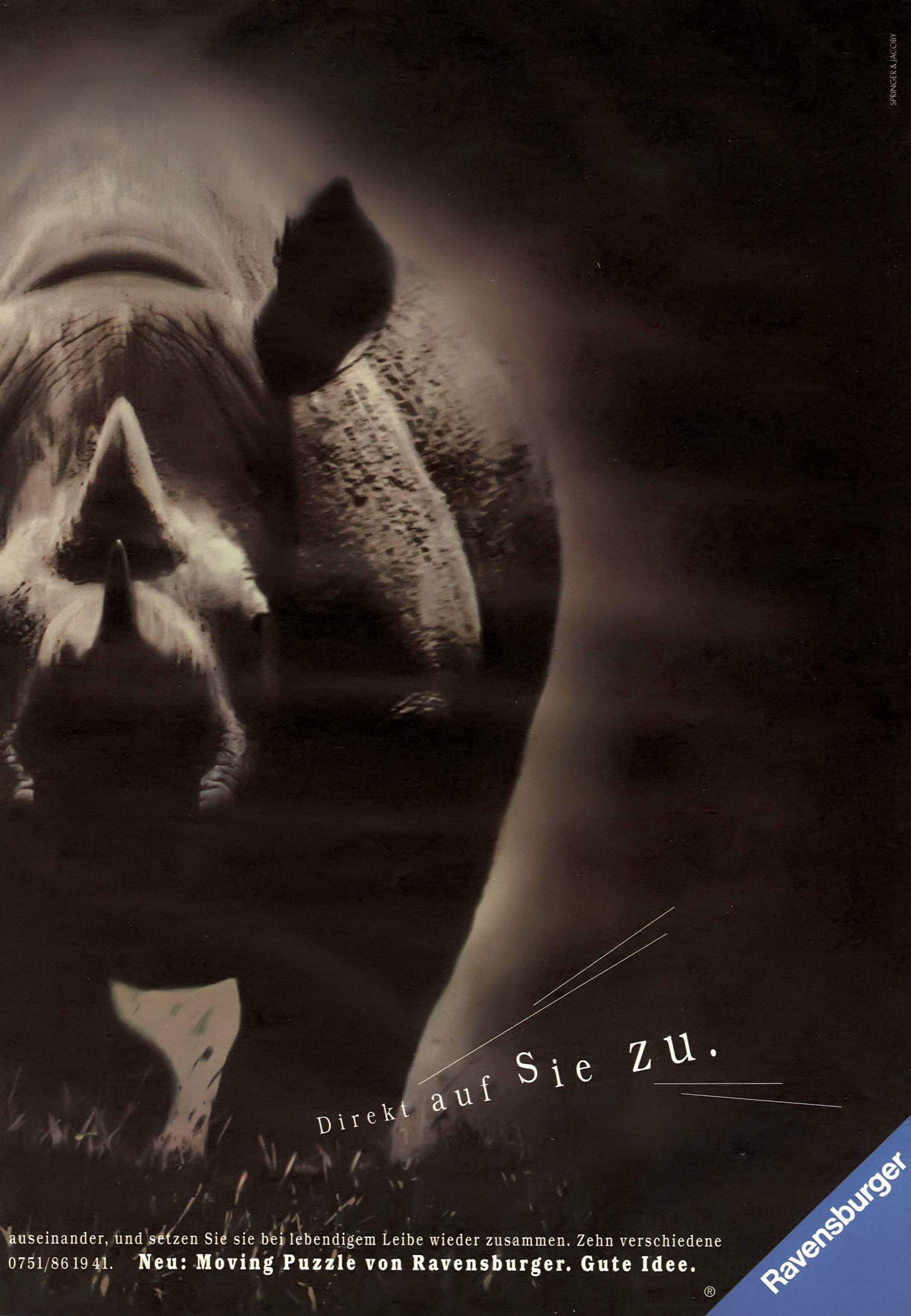
Wie schon im vorigen Heft angedeutet, wird sich die Spielerschar von Demonworld in zwei Lager spalten. Die einen wähnen sich im siebzehnten Himmel, für sie könnte keine Wertung hoch genug sein. War schon das Tischspiel-Original von Fanpro eine Augenweide und Garant für unausgeschlafene Montagmorgende, kann die digitale Aufführung des Schwerter-und Zauberer-Epos seinerseits durch Optik und Vielfalt bestechen. Die andere Fraktion mag den Vergleich mit anderen Hexfeldstrategien ziehen, da bietet sich ein solides, wenn auch sehr speziell ausgelegtes Spiel. Für so manchen könnte das eher langsame Aufbauen der Schlachtenformation, die überfließende Anzahl an Varianten und Zusatzausstattungen eher abschreckend als anziehend wirken. Man benötigt wirklich ein gerüttelt Maß an Geduld und Hingabe, um aus Demonworld langanhaltendes Vergnügen zu ziehen. Für Stimmung sorgt der durchweg gelungene, sehr dramatische Soundtrack, der einen in die Fabelwelt des Frühmittelalters förmlich hineinzieht.

Name	Demonworld
Genre	Rundenstrategie
Hersteller	Ikarion
Schwierigkeit	einstellbar
Spieler	1-2
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
DX100, 16 Mb RAM, 4xCD, 70 Mb HD

Empfohlen
P 133, 16 Mb RAM, 440 MbHD

Grafik 80%
Sound 82%
Spielspaß
Solo 79% | Multi 75%


SPRINGER & JACOBY
Direkt auf Sie zu.
auseinander, und setzen Sie sie bei lebendigem Leibe wieder zusammen. Zehn verschiedene
0751/86 19 41. Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.
Ravensburger
®

SPEED BOAT ATTACK

Dilettantisches Baller-Rennspiel der langweiligen Art



Monster3D? Beachtet die Schönheit der Boote!

Hand aufs Herz: Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, in einem unverschämt teuren Power-Boat die Strände von Ibiza, Cannes oder Palm Beach unsicher zu machen? Wer sich jedoch einmal die Preislisten bekannter Hersteller wie „Cigarette“ oder „Sunseeker“ anschaut, wird schnell auf den Boden der Tatsache zurück gebracht. Kaum vorstellbar, daß es Menschen gibt, die diese schwimmenden Anlageobjekte tatsächlich für Rennen einsetzen, anstatt damit – wie es sich gehört – vor den Luxus-Stränden dieser Welt herumzuprotzen. Eben eine solche Rennserie simuliert „Speedboat Attack“ von Criterion. Wie sich das für ein Computerspiel gehört, steht neben der puren Raserei um wäßrige Rundkurse auch noch Ballern auf dem Plan des Nachwuchs-Skippers. Jedes der fünf Boote in „Attack“ ist mit einem Maschinengewehr und einem Raketenwerfer bestückt, die es Euch erlauben, den Rennverlauf mehr oder weniger unfair zu Euren Gunsten zu beeinflussen. Wie gehabt, stehen drei Game Modes zur Verfügung: „Arcade“ läßt Euch einen der insgesamt zehn Kurse gegen fünf Computergegner durchfahren. Neben den feindlich gesonnenen Booten und Söldnereinheiten (!), die Euch vom Strand aus beschießen, gilt es vor allem den Countdown-Timer im Auge zu behalten. „Championship“ beinhaltet drei Ligen, die aus Rennen auf verschiedenen Kursen bestehen. Auch hier gilt es, sich durch Ballern den Weg zum Finale frei zu schießen. Für jedes Rennen gibt's Punkte und – beendet Ihr die Meisterschaft als Sieger – sogar einen Pokal. Im „Time Trial“ schließlich geht Ihr alleine gegen die Uhr auf die feuchte Strecke. Bevor Ihr Euch jedoch ins Renngetümmel stürzt, gilt es zunächst, das Boot Eurer Wahl auszusuchen. Habt Ihr den Favoriten gefunden, geht's ins Cockpit, wo Euch allerlei Instrumente über den Zustand Eures Selbstmordgefährtes aufklären. Neben „normalen“ Streckenelementen wie Bojen oder Inseln, erwarten Euch auf den Kursen Ammo-Packs, Sprungschanzen und Schiffswerften, die bei einfacher Durchfahrt Euren bisher erlittenen Schaden auf Null zurücksetzen. „Attack“ läuft exklusiv unter WIN95 und unterstützt sowohl 3Dfx-Beschleuniger wie MMX-Technologie, was man dem Spiel jedoch nicht unbedingt ansieht. Via Netzwerk können sich bis zu sechs todesmutige Skipper ins feuchte „Vergnügen“ stürzen. *sg*



Strangers in the night... Einige Kurse müßt Ihr in der Dunkelheit bezwingen.



Dieser Herr wird so schnell nicht mehr auf Euch schießen

NA JA

Sascha Gliss

Sorry für das plumpe Bild, aber „Speed Boat Attack“ säuft schon am Start gnadenlos ab. Weder beim Gameplay noch bei der Präsentation kommt das Spiel auch nur in die Nähe seines offensichtlichen Vorbilds „Wave Race 64“. Die Steuerung der Boote läßt sich zwar als halbwegs gelungen bezeichnen, aber das war's dann auch schon: Die mißlungene Grafik – allem voran die dilettantisch designten Boote – läßt die Frage offen, wo denn nun die 3Dfx-Unterstützung zum Einsatz kommt, und der Sprecher mit der ausgesprochen femininen Stimme, wurde derart schlecht gesampelt, daß sich jeder 8-Bit-Soundblaster schämen würde. Die Streckenführung ist außerdem so unübersichtlich, daß es oft einfacher ist, der Konkurrenz zu folgen, als sich selber einen Weg zu suchen. Was bleibt, ist ein unbekömmlicher Mix aus „NICE“ und dem schon erwähnten „Wave Race“, der einen strengen Nachgeschmack von technischer Inkompetenz hinterläßt. Finger weg von diesem Langweiler, Rennspiele mit Baller-Option gibt's mehr als genug am Markt.

Name	Speed Boat Attack
Genre:	Actionl
Hersteller:	Telstar/Criterion
Niveau:	einstellbar
Preis:	ca 90 Mark
Spieler:	1 bis 6
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 1 MB Video RAM, CD-ROM 2x

Empfohlen
P 133 32 MB RAM 4 MB Video RAM, MMX, 3Dfx, Soundblaster

Grafik	40%
Sound	38%

Spielspaß

Solo	Multi
35%	38%


„Deine Zeit
läuft ab...“



NAMEN FÜR ANNO 1602 GESUCHT!

IHR bestimmt die Namen von Gegnern, Städten und Schiffen

Habt Ihr Euch auch schon mal gefragt, wie ein Computerspiel entsteht? Nun könnt Ihr es aus erster Hand erfahren, denn Sunflowers und Max-Design bieten den Lesern der POWER PLAY exklusiv die Möglichkeit, ihnen vor Ort bei der Fertigstellung von Anno 1602 zuzusehen und sogar an der Namensgebung von Computergegnern, Schiffen und Städten mitzuwirken.
Anno 1602 wird ein Aufbau-Strategiespiel werden, bei dem Ihr eine Inselwelt entdecken, besiedeln, ausbauen und gegen Feinde von außen verteidigen müßt. Aber auch Handel mit befreundeten Völkern ist möglich; feinste Grafik, viele Details und Aktionsmöglichkeiten (unter anderem beim Mehrspielermodus) könnten Anno 1602 zu einem echten Renner im Genre machen.

Hier die Preise im Einzelnen:

1. Preis:
Ein eintägiger Besuch bei Sunflowers, bei dem der/die Gewinner(in) den Testern in der Endphase von Anno 1602 über die Schultern schauen und zusätzlich einen der Computergegner benennen kann.

2.-5. Preis:
Je ein Schiff aus Anno 1602 wird auf Euren Namen getauft.

6.-10. Preis:
Je eine Stadt aus Anno 1602 erhält Euren Namen.

Wie Ihr Euren Gewinn dann benennt, steht Euch völlig frei, auch der eigene Name ist natürlich denkbar! Die Namen tauchen nicht bei jedem Spielstart auf, sondern werden nach dem Zufallsprinzip aus einem kleinen Namenspool vom Spiel gezogen. Solch einen Preis gibt´s natürlich nicht umsonst: Ihr müßt uns schon unsere Frage beantworten:



Wer ist der Partner von Sunflowers bei der Entwicklung von Anno 1602?

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Anno 1602
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Einsendeschluß ist der **10. Dezember 1997** (Datum des Poststempels.)
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Mitarbeiter von Sunflowers, Max-Design und des DMV-Verlages sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

„...denn nur bis 17.12. bekommst Du PowerPlay zum alten Preis!“

Wer jetzt PowerPlay abonniert, spart runde 20,- DM!



Jetzt heißt es, sich ganz schnell zu entscheiden. Denn ein derart höllisch gutes Abo-Angebot gibt's so schnell nicht wieder: Wenn Du bis zum

17.12.

Dein PowerPlay-Abo bestellst, bekommst Du jede Ausgabe mit der CD noch ein ganzes Jahr lang zum alten Preis. Dazu die mehr als 14% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis, macht zusammen runde 20 Mark. Natürlich alles bei kostenloser Zustellung per Post frei Haus. Also, nicht länger warten, sonst ist das Angebot beim Teufel!

Bitte ausgefüllten Coupon ausschneiden und an DMV-/Franzis-Verlag, PowerPlay, Abo-Service dsb, 74172 Neckarsulm schicken, unter 07132/959 244 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

Ja, ich nutze meine letzte Chance!

Ich will PowerPlay jeden Monat frei Haus beziehen – und zwar zum alten Jahresabopreis von DM 82,80 (Studentenabo DM 75,60 nur mit Immatrikulationsbescheinigung). Ich weiß, daß ich dazu bis zum 17.12.97 (Datum des Poststempels) bestellen muß. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

❍ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

❍ Gegen Rechnung

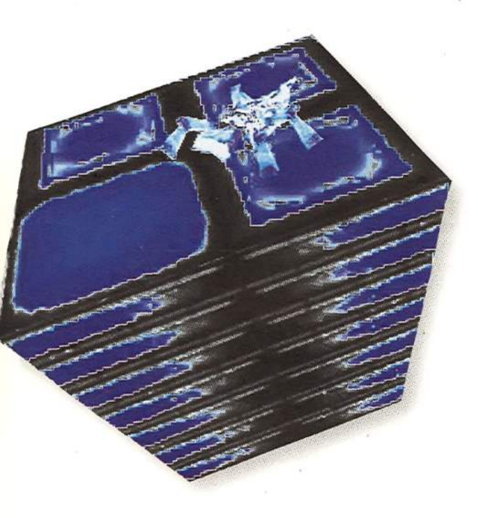
Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PowerPlay, Abo-Service dsb, 74172 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE7B

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PowerPlay, Abo-Service dsb, 74172 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



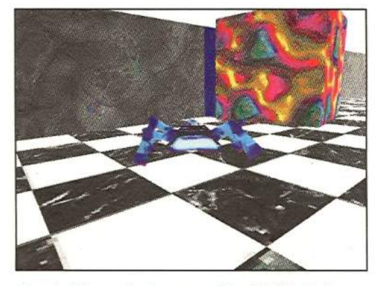
GALAP
Die Liebe

Ich muß Mendel, meinen Baby-Roboter, retten... aber was soll ich tun, wenn das Vieh seinen eigenen Kopf hat?

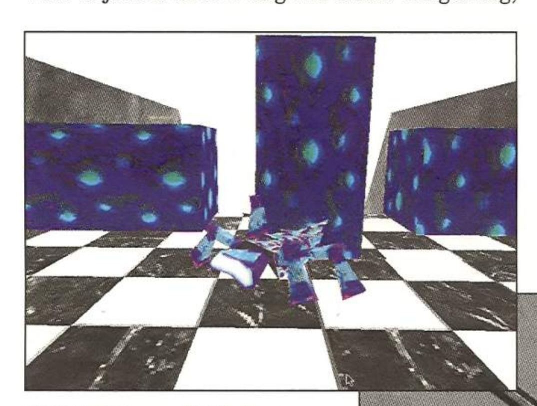
Seit etlichen Jahren bereits gehört Künstliche Intelligenz zu vielen Spielegenres wie das Wash zum Go. Seit Creatures (oder vielleicht auch FinFin) werden sogenannte KL, Künstliche Lebensformen eingesetzt. Was diese Spiele jedoch bis jetzt von pseudointelligenten Gegnerhorden unterscheidet, die scheinbar vorausahnen, welchen Brotaufstrich Euer Team als Power-Up verwendet, ist der Umstand, daß hier echte Erziehungsmaßnahmen gefragt sind. Galapagos bietet mit Mendel zum ersten Mal mehr.

Dieser frischgebackene Roboter besitzt, wie ein Neugeborenes, zwar ein eigenes, dafür aber noch schwach entwickeltes Gehirn. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, Mendel aus diesem Zukunftslabor zu befreien, da er, wenn er hier drinnen erwachsen würde, geklont, und zu einer Bedrohung für viele Welten werden soll. Nun weiß er jedoch noch wenig von seiner Umgebung, und von den Gefahren, die ihm hier noch begegnen sollen. Er kann sich eigentlich nur fortbewegen und hat schon gemerkt, daß er stirbt, wenn er sich von einer Klippe stürzt, und daß stationäre Energiebarrieren eine desintegrierende Wirkung haben. So läuft er nun immer drauf los, bis es irgendwie nicht mehr weitergeht, und es liegt am Spieler, ihm mittels Manipulation mit der Maus den Weg möglichst freizuhalten. So gibt es keine Möglichkeit, Mendel selbst zu dirigieren, vielmehr läßt er Plattformen schweben, sobald sich der kleine Krabbler auf ihnen befindet oder versucht, ihm die stärksten Stromschläge vom Leib zu halten.

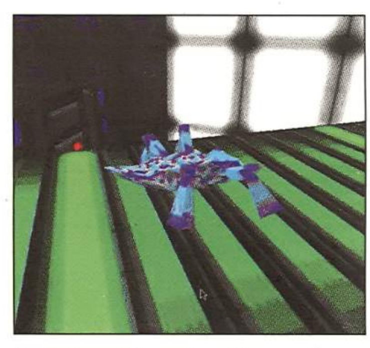
Was jedoch ganz witzig ist, und vor allem bei den ersten Spielversuchen gar nicht auffällt, ist, daß Mendel immer mehr lernt. Wenn es ihn z.B. in einer Energiebarriere zerbröselt, wird er auf dem letzten Save-Stand wieder zusammengesetzt, diesmal jedoch mit dem Funken Wissen mehr, daß er gestorben ist, weil er in etwas heißes Weißes gerumpelt ist. Passiert dies nun häufiger, wird Mendel nach jeder Reinkarnation immer stärker von selbst darauf achten, diese todbringenden Dinger zu meiden; so ähnlich wie kleine Kinder erst lernen, daß eine Herdplatte heiß ist,



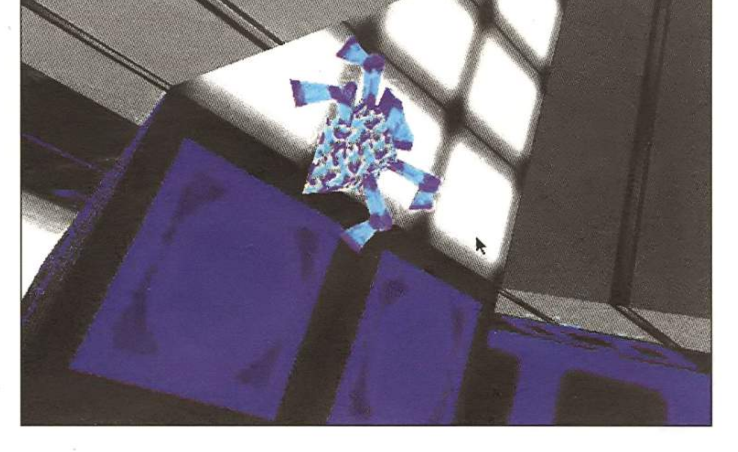
So hübsch bunt die Würfel auch sind, muß man sie Mendel aus dem Weg halten



Kein Weg zurück! Das Baby muß immer weiter marschieren.



Auf dem Steg ins Ungewisse, aber noch ist er tapfer



Keine Angst, hier fällt er nicht runter. Auf Galapagos ist nicht immer alles, wie es scheint.

AGOS
zur Filzlaus



Neue Felder, neues Glück: Hier können wir den Krabbler schleudern

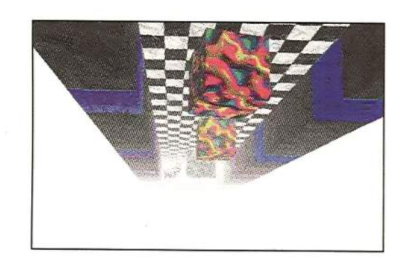
Ein Abgrund, der gefährlich ist

wenn sie draufgefaßt haben. Jedes neue Spiel, bedeutet einen neuen Mendel, aber auch einen ganz neuen Charakter. So gibt es immer mal wieder vorsichtige oder draufgängerische Robbies. Hat der Spieler einmal einen bestimmten Mendel-Charakter liebgewonnen oder ist der Meinung, einen ganz Schlauen erwischt zu haben, läßt sich nicht nur ein Spielstand, sondern auch der Hirninhalt Mendels abspeichern und in einen anderen übertragen. Für ganz fiese Robo-Schinder ist es vielleicht sogar ein Spaß, Mendel zu einem neurotischen Nervenbündel zu machen, indem sie ihn z.B. immer und immer wieder bewußt in den Tod schicken (wir wissen nicht, was dieser freundliche Psychiater empfiehlt – wir raten jedoch dringend davon ab... pfui!). So geht es einen um den nächsten gefährlichen Level weiter, um die piepsige Blechkrabbe in die Freiheit zu geleiten. Teilweise muß Mendel nur zum nächsten Ausgang gepuscht werden, manchmal ist aber auch ein kleiner Umweg einzulegen, um an bestimmten Stellen unzugängliche Schalter zu erreichen, die hier etwas ab- und etwas anderes wieder anschalten. Ein kurzer Rechtsklick auf Mendel läßt ihn auch schon mal auffiepsen, was laut Handbuch, eine erzieherische Maßnahme darstellen soll; wieviele Jahre an Spiel- und Mendelerfahrung dies jedoch voraussetzt, ist noch nicht ganz heraus. Ein Mendel hat eben seinen eigenen Kopf.

ts

NERM

Mendels Hirn als Künstliche Lebensform wird als **N**on-Stationary-**E**ntropic-**R**eduction-**M**apping (auf gut Deutsch in etwa: „Lernen durch Versuch und Irrtum") bezeichnet. Dies ist im Grunde genommen die Umkehrung von Künstlicher Intelligenz, die versucht, aus einer Vielzahl vorgegebener möglicher Züge den z.Zt. logischsten einzudampfen; zu reduzieren.
NERMs beginnen jedoch mit nur wenigen, grundlegenden Instruktionen, die durch das gewollte oder zufällige Ausprobieren verschiedener Lösungswege ständig erweitert werden. So kann Mendel, wenn er gerade geboren wurde, noch nicht einmal vernünftig laufen, ist er sieben Stunden alt, hat er schon gelernt, daß er stirbt, wenn er in einen Abgrund stürzt oder in eine Steckdose pieselt. Bei dieser Entwicklung sind eine ganze Menge zufälliger Erweiterungen möglich, die dann auf Dauer zu einem merkbar eigenständigen Charakter führen können.



Der Ausgang liegt im dicken Nebel



tom schmidt

GUT Ich weiß schon, warum ich keine eigenen Kinder haben will. Schon bei Creatures hatte ich Erziehungsprobleme, und FinFin hätte ich auch gerne mal den Arsch versohlt, bevor ich ihn von meiner Festplatte verbannt habe. Mendel dagegen ist ja nur ein doofes Robo-Baby, und das R2D2-Gefiepse schafft es immer wieder, mir ein mütterliches „Och, mein Kleiner!" zu entlocken. So verwirrend der Rätselaufbau auf den ersten Blick erscheint (hier gibt's ja kein Oben oder Unten), so einfach verinnerlicht man es im ersten Anlauf. Die Strecken werden jedoch schnell happig und können leicht frusten. Doch kaum hat's mein Baby wieder zerbröselt, kribbelt es sofort in den Fingern, es noch einmal zu versuchen. Hintergrund-Lala gibt es keine, dafür aber bedrohlich baßlastige Sound-FX, die anspornen, den Krabbler zu befreien. Ich würde mich freuen, Mendel bald in einem zweiten Teil wiederzusehen; aber dann muß ich ihn wohl aufklären, da er ja ständig älter wird. Also, Robo-Sexperten, schickt eMails, bevor ich bei „Galapagos 2: Dödel's First Date" in Schwulitäten gerate.

Name	**Galapagos**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Anark/EA
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	auch 3Dfx-Version
Sprache	Deutsch

Mindestanforderung
Win95, P90, 16MB, 2xCD, SVGA

Empfohlen
P200, 32MB, 4xCD, 3Dfx

Grafik 72%
Sound 73%
Spielspaß

Solo	Multi
83%	-%

VIRUS

Nur eine Grippe ist

Viren sind lästig und manchmal gefährlich. Dieser ist einfach nur langweilig und schlecht.



Alarm! Virus voraus! Diese Vorboten des Bösen treten zahlreich auf und zersetzen allmählich Euren Datenbestand



Genauso viel wie auf diesem Screenshot passiert auch im ganzen Spiel



Einer unserer Gleiter auf Patrouille durch das Innenleben des Computers

Fast jeder von uns stand schon einmal vor diesem Problem. Alles war gut, doch plötzlich häufen sich merkwürdige Zwischenfälle während der Arbeit oder des Spielens. Es hagelt höchst verdächtige Fehlermeldungen, der PC stürzt ab, Daten gehen verloren oder, der Apltraum eines jeden Users, die Festplatte wird ohne eigenes Zutun frisch formatiert.
Wer sich einen Virus eingefangen hat, hat wenig zu lachen. Normalerweise müssen dann die schweren Geschütze in Form von Antivirenprogrammen her, die den Eindringling für uns erledigen. Doch bei „Virus" ist alles anders. Selbst ist der Mann, respektive die Frau, und deshalb müßt Ihr schon selbst eingreifen. Euer Computer ist befallen und der Virus frißt sich gnadenlos und voller Freude durch Eure Daten. In„Descent"-Manier betrachtet Ihr dann auch das Innenleben Eures PCs, während Ihr, wie auf den Bildern zu sehen, auf der rechten Seite Anzeigen wie beispielsweise die Verzeichnisstruktur einsehen könnt. Nette Idee: Das Programm bedient sich Eurer heimischen Festplatte und so werdet Ihr während Eures Kampfes die eine oder andere vertraute Datei entdecken. In insgesamt 15 Missionen müßt Ihr den kleinen Widersacher endgültig aus Eurem System verbannen.
Um den Kampf zu gewinnen, bedient Ihr Euch eines reichhaltigen Equipments wie Raumschif-



So schön wie auf diesem Standbild, sind die Explosionen im Spiel leider nicht



Maik Wöhler

NA JA

Schade eigentlich. Die Idee ist wirklich interessant. Nicht nur einen Computervirus zu bekämpfen, nein, sondern diesen auch noch vom heimischen System zu entfernen. Nur leider wurde das ganze mit fast schon herrlichem Dilletantismus ausgeführt. Die Grafik ruckelt selbst mit 3Dfx-Unterstützung auf einem P200. Dabei sieht es nicht einmal so gut aus, und egal wohin Ihr auch fliegt, beschleicht Euch ständig das Gefühl, schon einmal dagewesen zu sein. Virus als Echtzeitstrategie zu verpacken ist schon fast eine Frechheit. Erstens klickt man sich mehr durch die Menüs, um Einheiten herumzukutschieren, und da das ganze auf der Verzeichnisstruktur der Festplatte spielt, bleibt nur wenig strategischer Freiraum. Besonders ermüdend ist dann auch noch der Sound und das Auftauchen eines weiteren Gegners bzw. der Ausspruch zwingt einem das Gähnen geradezu auf. Da haben wir dann den Umkehrschluß. Eine gute Idee macht noch lange kein gutes Spiel. Oder mit den Worten des Computergegners zu sagen: „Du wirst gelöscht".

angenehmer



Ein Virus wäre vernichtet... Aber das ist noch lange nicht das Ende.

fen und Einrichtungen. Die Fahrzeuge lassen sich in mehrere Kategorien einteilen: Kampffahrzeuge, Sammler und Konvertierer. Letztere retten bereits infizierte Dateien, während die Sammler Kilobytes aufnehmen. Diese sind auch bitter nötig. Fahrzeugfabriken sowie zum Beispiel Reparatureinrichtungen müssen dringend gebaut werden. Das alles kostet natürlich etwas: Kilobytes. Ihr könnt die Fahrzeuge selbst steuern oder Ziele per Autopilot vorgeben. Auch habt Ihr die Möglichkeit, spezielle Angriffsgleiter auf Patrouille schicken. Doch natürlich verfügt auch der Gegner über eine äquivalente Ausrüstung und wird selbstverständlich alles daransetzen, den Computer vollends unter seine Kontrolle zu bringen. Leider kann im Kampf gegen die Viren weder die Grafik noch der Sound überzeugen. Es ruckelt nicht nur heftig, sondern sieht auch alles eintönig aus. Letzteres trifft auch für den Sound zu. Ein Multiplayermodus (IPX und (Null-) Modem)ist vorhanden, dieser kann den Spielspaß jedoch auch nicht mehr groß anheben. *mw*

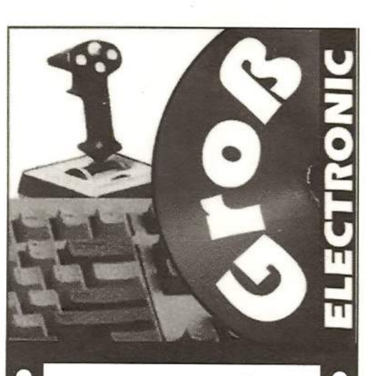
Name	**Virus**
Genre	Echtzeitstrategie/Action
Hersteller	Telstar
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-2
Steuerung	Maus
Besonderheiten	**3Dfx**
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P133, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P 166 MMX, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 4 MB SVGA **3Dfx**

Grafik **49%**
Sound **46%**
Spielspaß

Solo	Multi
48%	47%



DREAMS

Peterchens

Im Traumland die Welt retten: Die unendliche Geschichte und immer noch kein Ende...



Die bösen Männer marschieren an Duncan vorbei...



... ins Traumland hinein, um die Welt zu beherrschen ...



... doch keine zehn Jahre später naht die Rettung



Die Fische stehen Kopf, während ein Pixie an meiner Anatomie interessiert scheint

Was wohl durchgedrehter ist? Wenn Träume Realität werden, oder ein französisches Softwarehaus versucht, innovativ zu sein? Cryo, im Moment wieder recht aktiv bemüht, auf den Spielemarkt zu drängen, wagt mit Dreams to Reality einen heiklen Vorstoß, um das Tomb-Raider-Genre Wenigspielern oder Neueinsteigern schmackhaft zu machen.

Hierzu werdet Ihr in die Rolle von Duncan versetzt, der als kleiner Junge beobachten mußte, wie einige böse Geschäftleute mittels HiTech in die Traumwelt eindrangen, um dort für Chaos zu sorgen und evtuell. auch neue Geldquellen aufzutun. Zehn Jahre später ist Duncan groß, stattlich und athletisch geworden und wartet auf seine einzige Chance, mittels eines Risses im Raum-Zeit-Gefüge hinterher zu hopsen und nachzuschauen, was noch zu retten ist.

Ihr befindet Euch nun als Duncan in einer Unmenge bizarrer Inseln, Höhlen und böser Feinde. So steuert Ihr Duncan, der nicht nur laufen, springen und manchmal kämpfen, sondern sogar schwimmen, fliegen, und später auch zaubern kann, durch vier umfangreiche Kapitel mit über 100 einzelnen Szenen. Eure einzigen Gefährten sind verschiedenfarbige Pixies, die allerdings zuviel Klebstoff geschnüffelt zu haben scheinen, und entweder nur kryptisch blabbern oder auch schon mal einen Zauber rausrücken. Jetzt liegt es nur noch an Euch, möglichst viele verschiedene Szenen zu erforschen, Hinweise, Gegenstände oder Schalter und den nächsten Ausgang zu finden.

Da Ihr Euch jedoch in der Traumwelt befindet, ist hier nichts, wie man es erwarten könnte. So gibt es Risse zwischen verschiedenen Welten, was oben und unten ist, erfahrt Ihr erst, wenn sich alles um Euch dreht, Ihr springt über riesige Säulen, sammelt Seelen in Töpfchen und schlagt Euch mit riesigen Gottesanbeterinnen um Euer Wegerecht.

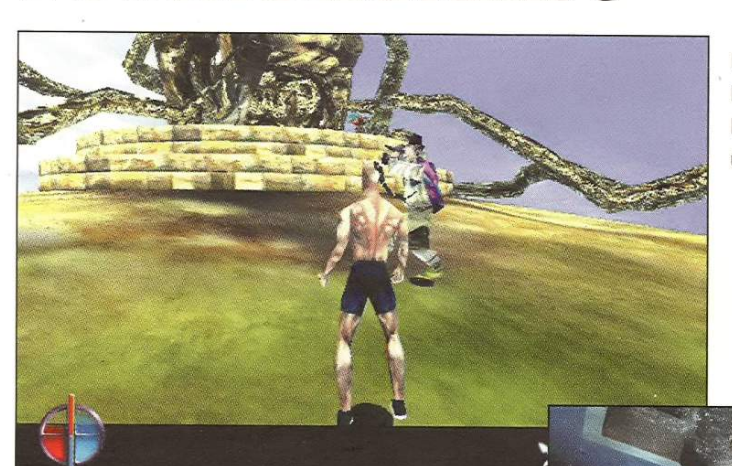
Die Steuerung ist recht simpel gehalten: Vier Richtungstasten, zwei Tasten zum Kämpfen und ESC und TAB für die Menüs. Auseinandersetzung mit Euch feindlich gesinnten Monstern oder den grauen Herren aus der Traumindustrie nehmen im weiteren Spielverlauf immer mehr zu. In den Optionen läßt sich einstellen, ob das Programm automatisch in Konfliktsituationen in den Kampfmodus umschaltet, oder Ihr das lieber per Leertaste selbst erledigt. Das manuelle Umschalten eignet sich auch hervorragend, um an einen kniffligen Stellen, an denen Ihr zielgenau springen und landen müßt, eine etwas verän-



Ein geheimer See mitten im Himmel bringt mir das erste Steinchen eines Puzzles, das noch sehr, sehr rätselhaft ist

TO REALITY

Vollmondfahrt



Hier gibts zwar keine Prinzessin zu retten, aber Paparazzi treiben sich halt überall rum



Eins, zwei, drei – hopps und plumps



Kein Abkühlungsversuch nach einem Angsttraum: wir nehmen Tauchunterricht



Wer am liebsten vom Zehner einen Bauchplatscher macht, wird sich hier zuhause fühlen

derten Kamerawinkel zu erhalten, da sich die virtuelle Videoüberwachung zwar ziemlich wirbelig um Euch bewegt, jedoch nicht zu kontrollieren ist. Die weitere Prügelei beschränkt sich auf zwei Tasten, die Euch zuschlagen oder mit Eurem muskulösen Beinen treten lassen.
Unten links befindet sich eine Anzeige über Eure Lebenskraft, die, wenn sie verbraucht ist, Euch per Alptraum entschlafen läßt, sowie die blaue Mana-Anzeige, die besagt, ob Ihr noch Zauberkraft besitzt, oder zum Beispiel fliegen könnt. Drei Zauber, die unten rechts im Bild dargestellt und über die Tasten 1, 2 und 3 ausgelöst werden, erhaltet Ihr von roten Pixies, denen Ihr aber in den meisten Fällen erstmal kräftig hinterherrennen dürft. Für Eure magischen Bedürfnisse ist im späteren Spielverlauf gut gesorgt, wenn Ihr gar als Bodysnatcher in die Körper anderer Wesen und sogar Eurer Gegner schlüpfen könnt und ihnen beispielsweise als gefährlicher Hai gehörig eine Lektion Brustkraulen beibringt. Die ständig verfügbaren Zauber lassen sich flott per TAB-Taste vorlegen, so daß sie ständig bereit sind.
Dreams to Reality unterstützt 3Dfx, das leider in der uns zur Verfügung gestellten Version noch nicht implementiert war. Auch zeigte unsere Beta-Testversion noch eine ganze Anzahl von Grafikfehlern. Wie man uns jedoch aus Frankreich versprochen hat, sollen sie bis zur Fertigstellung allerdings bereinigt sein – dies sollte also bereits passiert sein, wenn Ihr diese Ausgabe in Händen haltet. Laßt es Euch sicherheitshalber aber vor dem Kauf unbedingt vorführen. *ts*



Und so sieht der Traumsee vom Ufer gesehen aus



tom schmidt

GEHT SO

Dreams hat was, aber es ist nicht richtig zu fassen. Die durchgeknallte Story à la France ist stellenweise wirklich so traumhaft, wie der Name vermuten läßt. Allerdings stört es mich oft, daß es einfach viel zu wenig Hinweise gibt, was man an manchen Stellen überhaupt machen soll. Die Pixies sind zwar ganz lieb und schräg, aber eben doof wie Brot. So fliege oder surfe ich von einer Szene zur anderen, springe mindestens zwanzig Mal in meinen Tod, weil entweder die Kameraführung an einigen Positionen mehr als hinkt, oder mein Schatten so spät zu sehen ist, daß ich mich einmal mehr in Blasen auflöse und mir die Krätze an den Hals ärgere. So ganz sicher ist sich Cryo anscheinend auch nicht, ob Dreams nun ein Einsteigerspiel sein soll oder eher Tomb-Raider-Fans aus dem Bett gelockt werden sollen. Vielleicht hätten die Designer Ihre Version von Peterchens Mondfahrt noch ein paar Tage überschlafen und dann feinschleifen sollen, aber so, wie es jetzt aussieht, scheint es eher eine Vollmond-Produktion geworden zu sein.

Name	**Dreams to reality**
Genre	Action
Hersteller	Cryo
Niveau	mittel
Preis	ca. 110 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur
Besonderheiten	CD-Audio, Win95native & 3Dfx-Version
Sprache	Deutsch

Mindestanforderung
DOS oder Win95, P90, 16MB, 4xCD, SVGA

Empfohlen
P200, 32MB, 8xCD, 3Dfx

Grafik	**72%**
Sound	**80%**

Spielspaß

Solo	Multi
69%	-%

PANZER GEN

Die Schlachtfeld-

Nach dem Abschluß der Five-Stars-Series verwöhnt SSI alle Feldherrn mit Strategie der gemütlichen Art



Farbenfroh in den Tod. Explosionen begleiten beseitigte Einheiten auf die andere Seite.



Die Soldaten stehen sich gegenüber...



Unsere Panzer auf dem Weg nach Norden



Die Übersichtskarte zeigt schonungslos alles

Der Zweite Weltkrieg ist der Entwickler von SSI liebstes Kind. Selbst nach mehr oder weniger zaghaften Versuchen in anderen Regionen kehren sie doch immer wieder zur größten Materialschlacht der Erde zurück. Obwohl der Pazifik Admiral erst vor kurzem in den Handel kam und nur wenige von Euch ihn bereits zu den Akten gelegt haben, steht die nächste Herausforderung bereits bevor. Runderneuert ist die richtige Bezeichnung für den neuen Offizier. Doch der Name trügt in doppelter Weise. Gerade die Bezeichnung 3D im Titel läßt mehr erwarten, als effektiv da ist. Die neuen, handgezeichneten Karten sehen nicht nur sehr gut aus, sondern erzeugen in Verbindung mit dem neuen Antlitz der Einheiten einen Pseudo-3D-Effekt, obwohl es nicht wirklich dreidimensional ist. Die gravierenden Änderungen stecken dann auch, gottlob, im Spiel selbst. Die Herren Strategen werden es danken. Aber alles der Reihe nach: Am Anfang



Der Wintereinbruch hat zwar den deutschen Vormarsch erst einmal gestoppt, dennoch sind die Sowjets weiterhin auf der Flucht



ERAL 3D

Delikatesse

Italien wird befreit. Die deutschen Panzer erfahren dies schmerzhaft unter heftigen Kreuzfeuer der Befreiungstruppen.



Einer unser Panzer löst sich unter dem feindlichen Beschuß in Wohlgefallen auf



Gegenseitige Deckung ist wichtig, um den Schaden möglichst gering zu halten

Die Hafenstadt ist unter unserer Kontrolle und wir wenden uns weiter Richtung Norden

war die Kampagne, besser gesagt derer vier. In der ersten dürft Ihr über 18 Szenarien hinweg im Namen der Achsenmächte den totalen Sieg davon tragen und die Geschichte neu schreiben. Des weiteren gibt es drei kleine Feldzüge, sechs Schlachten lang, die Euch auf die Seite der Sowjets, Amerikaner oder Engländer verschlagen. Auch wird es Euch ermöglicht, die gute alte Heimat vor der drohenden Niederlage zu bewahren. An die Plänkelei für zwischendurch wurde ebenfalls gedacht. Über 30 Quickies stehen zur Verfügung. In der Regel bekommt Ihr den Auftrag, ein paar Städte zu erobern. Natürlich hängt dies auch von der Kampagne ab. Verteidigt Ihr die Heimat, geht es mehr darum, die Stellungen zu halten. Die für den Sieg zur Verfügung stehenden Runden sind knapp bemessen. Um besonders Anfänger nicht abzuschrecken, wurden drei verschiedene Zeitlimits integriert. Je nachdem, wie Ihr Euch schlagt, könnt Ihr einen brillanten, durchschnittlichen oder im schlimmsten Fall nur taktischen Sieg erreichen. Die Strategen, die den größten Sieg davontragen, werden von Zeit zu Zeit belohnt, wie zum Beispiel mit Prototypen, die unter normalen Umständen erst weitaus später zur Verfügung stehen würden. Die einzelnen Ziele werden jeweils schriftlich und mündlich zuvor erläutert und später bewertet. Zu der Wahl des Sprechers können wir nur



An einer Gebirgskette wird der Einmarsch vorerst durch die Artillerie gestoppt



Fritz Effenberger

SUPER

Ist das bereits das Ende der Fahnenstange? Natürlich nicht, denn die SSI-Ingenieure entwickeln weiter irre Prototypen und daraus erstklassige Endversionen. Mit Panzer General 3D haben sie es ein weiteres Mal geschafft, Meilensteine zu setzen. An diesem Spiel muß sich das Hexfeld-Rundengenre messen. Zum enen ist es berauschend, was sich aus dem angeblich antiquierten Spielprinzip rausholen läßt, zum anderen tritt dem Spieler eine KI entgegen, die fast schon gemein zu nennen ist. Daß die Landschaft wie auch die Einheiten nicht im Sinne der 3D-Shooter als 3D bezeichnet werden können, stört mich überhaupt nicht. Wieviel Räumlichkeit erkennt man denn noch aus der Vogelperspektive, die der Spieler als Panzer General 3D einnimmt? Also! Weit wichtiger, übrigens auch und gerade bei den klassischen 3D-lastigen Simulationen, ist ein flüssiges, anspruchsvolles und die Freizeit bereicherndes Spiel. Und das liegt uns hier vor. Eine Strategie-Delikatesse, in die wir uns in der Redaktion gerne verbissen haben.



Mit einem feuchten Gruß von der Marine flutscht es mit der Invasion doch gleich viel besser



Für die Eroberung von Finnland steht fast nur Infanterie zur Verfügung. Ein schwieriges Unterfangen

Gut positionierte Artillerie nimmt den Gegner bei einem Angriff automatisch unter Beschuß und schützt die eigenen Einheiten





Auch diese Artillerie haucht ihr Leben in einer schönen Explosion aus. Der Weg ist frei.



In Gebirgszügen stationierte Einheiten sind ernstzunehmende Gegner

unseren Glückwunsch aussprechen, da jemand mit typisch preußisch-nervender Sprechweise ausgewählt wurde. Erreicht Ihr das Ziel so gut wie möglich, ist die Freude nicht nur hör-, sondern schon fast in der Stimme spürbar. Werden nur taktische Siege erreicht, dürft Ihr eine Gardinenpredigt der spitzfindigen Art über Euch ergehen lassen.

Der Hauptanteil der Einheiten, der Titel verrät es, sind bodenständiger Natur. Aber natürlich werden Feldherrn wieder aus der Luft und gelegentlich auch vom Wasser aus unterstützt. Das ist auch gut so, denn manche Szenarien sind ohne Lufthoheit kaum zu gewinnen. Interessante Neuerung: Erfahrung ist Gewinn. Ausgezahlt wird dieser in Form von zwei Eigenschaften. Die erste ist abhängig vom Truppentyp. Die zweite wird nach dem Zufallsprinzip aus einer Liste von ca. 30 Fähigkeiten ermittelt. Neue Einheiten können natürlich auch wieder käuflich erworben und alte aufgerüstet werden. Letzteres allerdings nur zwischen den Missionen. Die altbekannten Prestigepunkte sind deshalb selbstverständlich wieder mit von der Partie. Bedienen läßt sich Panzer General 3D auf die altbewährte Weise. Jedoch ist es nun möglich mit einer Einheit zu ziehen, andere zu bewegen und dann erst mit der vorigen zu feuern. Natürlich können Züge auch wieder rückgängig gemacht werden. Wollt Ihr mehr von der Karte sehen, könnt Ihr die Iconleiste ausblenden. Die Funktionen lassen sich auch bequem über Hot-Keys aufrufen. Eine einblendbare Übersichtskarte verschafft Euch den erforderlichen Weitblick.

Wie bereits anfangs erwähnt, wurde die Grafik zwar aufpoliert, kann jedoch nicht zu Begeisterungsstürmen verleiten. Aber prachtvolle Grafik ist bei Strategiespielen eh nur ein zusätzlicher Gimmick und kein Muß. Die Soundeffekte hingegen sind wie gewohnt von guter Qualität. Die Einheiten des Gegners klingen immer um ein paar Frequenzen tiefer und wirken bedrohlicher als die eigenen, was der Atmosphäre einen zusätzlichen Kick verpaßt. Mit dem Editor können eigene Szenerien entworfen werden. Über IPX-Netzwerk oder Internet dürfen sich bis zu vier Generäle bekämpfen. Zwei können sich an einem PC oder über EMail heiße Schlachten liefern. *mw*



Maik Wöhler

SUPER

Fast schon unglaublich, was SSI aus der alten Engine noch herausgeholt hat. Oberflächlich betrachtet, wirkt es wie der erste Teil, nur besser aussehend. Nichts gegen die Landschaften, die wirklich sehr gut aussehen. Das macht jedoch noch kein neues Spiel. Spätestens ab der vierten Mission bemerkt man aber die großen Unterschiede der KI. Der Computer agiert und reagiert jetzt wesentlich flexibler und beherrscht wesentlich bessere Szenarien. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch. Jedoch wurde auch an den Einsteiger gedacht. Die drei Zeitlimits zum Beenden der Szenerien laden zu einem zweiten oder dritten Versuch ein. Auch die Idee mit den Bonuseinheiten bei einem brillanten Sieg haben mir sehr gefallen. Die Zusatzeigenschaften der Einheiten bei einer erreichten Erfahrungsstufe sorgen dafür, daß Ihr besonders auf diese Acht gebt. Insgesamt ist der dreidimensionale General nicht nur einfach ein Update, sondern besitzt die Existenzberechtigung eines neuen Produktes. Fans der Vorgänger werden eine neue Herausforderung finden.

Name: ....Panzer
..........General 3D
Genre: ....Strategie
Hersteller: ..SSI/Mindscape
Niveau: ....hoch
Preis: ....ca. 100 DM
Spieler: ....1 - 4
Steuerung: .Maus, Tastatur
Spiel: ....deutsch
Anleitung: ....deutsch
Multiplayer: ....ja

Mindestanforderung
P100, 16 MB, 2 MB SVGA, 2xCDROM

Empfohlen
P133, 32 MB, 2MB SVGA, 2xCDROM

Grafik 76%
Sound 78%
Spielspaß

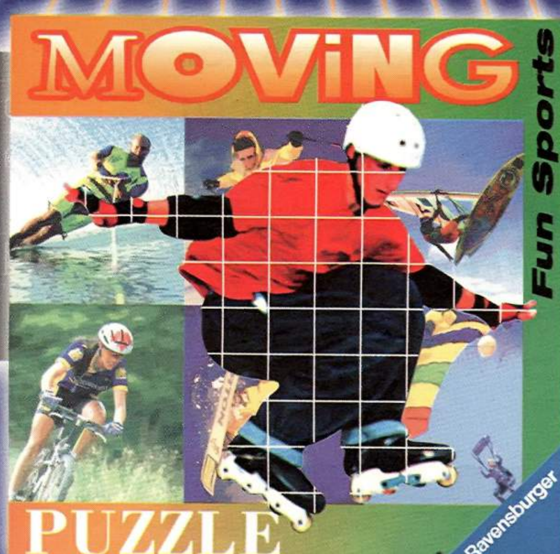
Solo	Multi
86%	83%

GET INTO FUN ZONE!

FÜNZONE

www.funzone.de





MOVING PUZZLE

Diese Puzzle-Dimension gibt's nur auf dem PC! Videosequenzen, die auf allen, zum Teil gedrehten und gespiegelten Teilen des Puzzles weiterlaufen, fordern höchste Konzentration. Sechs verschiedene Themenbereiche: Motor Sports, Action Flights, Fun Sports, Sea World, Wild Life, Nature Events.

DOGDAY

Ein Hundeleben ist schon schwierig genug, doch unter dem Regime von Diktator Chegga ist es lebensgefährlich! Zumindest, wenn man als Hund Kontakt mit der Untergrund-organisation KATZ aufnimmt. 360°-Adventure mit knackigen Rätseln und düsterer Atmosphäre.





QUIZ SHOW

Warum verweigerte Einstein die Präsidentschaft in Israel? Diese und andere Fragen aus den Bereichen Politik, Wissenschaft, Kultur und Sport beantworten Sie auf dem Weg zum Quiz-Champion bei Fritz Egner.

Außerdem in der FUNZONE:







präsentiert von:



erhältlich bei:

KARSTADT

und im gutsortierten Softwarehandel

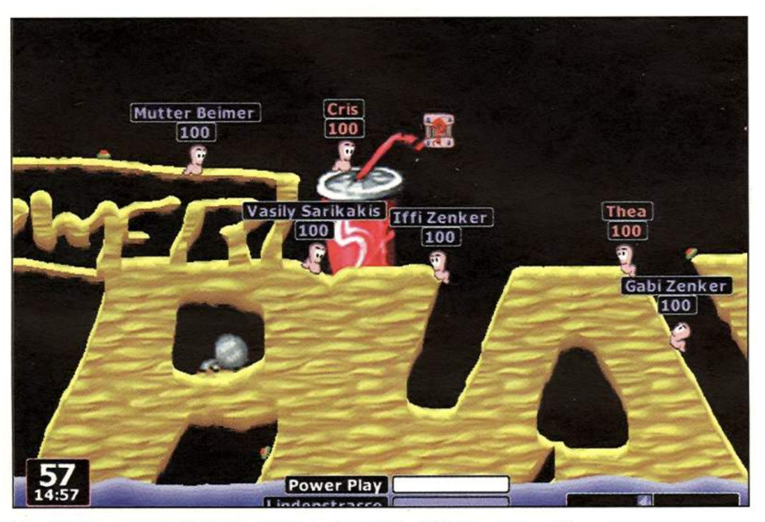
Aus der Werbung von



WOR

Die Fortsetzung des

Die martialischen Würmchen haben aufgerüstet und laden nun durch für die zweite Runde



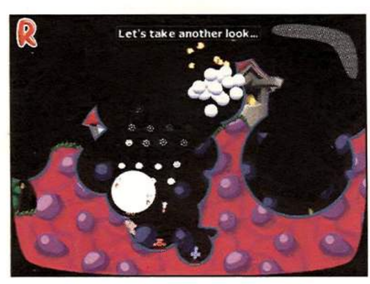
Noch stehen sich die Parteien friedlich gegenüber



Die Explosionen sehen jetzt spektakulärer aus



„Ich liebe den Geruch von Napalm am Morgen"...



Im Action Replay werden besonders gelungene „Kills" erneut gezeigt

Originelle Spielideen auf dem PC waren in der jüngsten Vergangenheit in etwa so selten zu finden, wie FMV-Sequenzen auf dem C 64 vor zehn Jahren. Der Markt ertrank geradezu in einer Flut von id-Software Clones und Echtzeit-Strategicals. Umso erfreulicher war es da, als Team 17 vor knapp zwei Jahren ein zunächst wenig beachtetes kleines Spiel herausbrachte, das auf den unscheinbaren Namen „Worms" hörte. Trotz minimalistischem Spielprinzip und kruder Grafik verfügte das von Klassikern wie „Artillery Duel" inspirierte Spiel über ein immenses Suchtpotential. Nach diversen Zusatzdisketten und „Special Editions" bringen die Britischen Entwickler nun den Nachfolger des Kriechtier-Opus´ auf den Markt. Auffälligstes Ergebnis der zweijährigen Wurmkur ist natürlich die verbesserte Grafik: Anno '97 präsentieren sich die aggressiven Viecher ausschließlich in schickem SVGA. Eine weitere Neuerung stellen der Level- und der Waffeneditor dar, mit deren Hilfe Ihr die Landschaften nach Eurem gusto gestaltet, bzw. die Attribute sämtlicher Waffensysteme im Spiel verändern könnt. Wo wir gerade von Waffen sprechen: Neben den aus dem ersten Teil bekannten Goodies wie Bazooka, Sheep oder Uzi stehen nun 23 frische Instrumente der Zerstörung zur Auswahl, von denen acht allerdings den Label „Geheim" tragen und nur durch Zufall in die

KRIEGSGERÄT

Grundsätzlich läßt sich das Waffenarsenal von Worms 2 in fünf Gruppen einteilen:


Ballistische Waffen. Beispiele: Bazookas, Granaten. Erfordern am meisten Geschick, um effektiv eingesetzt werden zu können. Parameter: Winkel, Geschwindigkeit. Störfaktoren: Wind (nur bei Raketen)

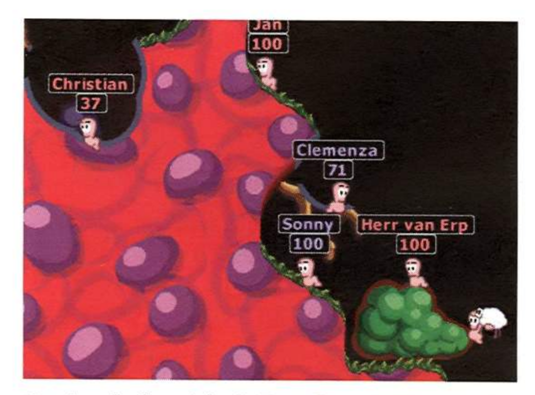

Schußwaffen. Beispiele: Uzi, Minigun. Relativ simpel zu handhaben, richten auf kurze Distanzen ordentlichen Schaden an. Parameter: Winkel. Störfaktoren: Gelände.


Luftunterstützung. Beispiele: Airstrike, Homing Strike. Sehr effektiv gegen ganze Gruppen von Gegnern. Parameter: Ort des Einschlags. Störfaktoren: Wind, Gelände


Selbstläufer. Beispiele: Sheep, Old Woman. Laufen vom „Schützen" weg und explodieren nach einer gewissen Zeit, nach Kontakt oder auf Befehl des Spielers. Parameter: Richtung. Störfaktoren: Gelände.


Werkzeuge. Beispiele: Ninja Rope, Blowtorch. Erlauben entweder den „Umbau" der Landschaft oder dienen dazu, den Wurm in eine bessere Position zu bringen.

MS 2
Überraschungshits

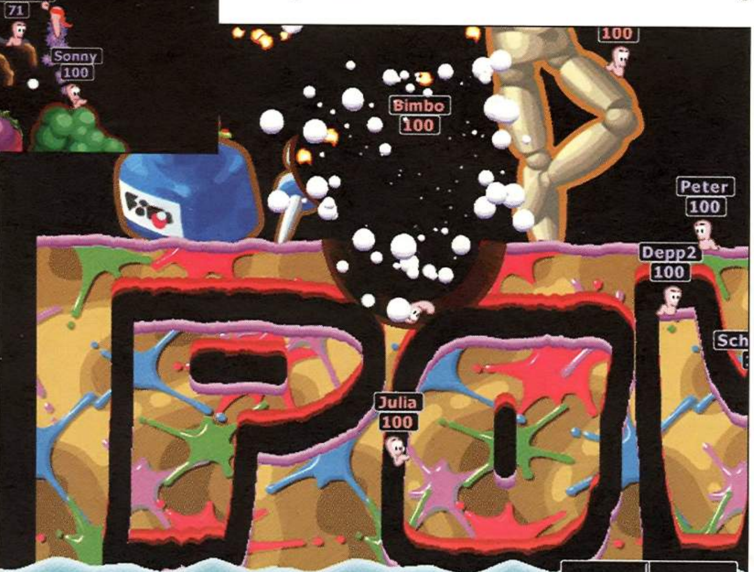


Auch wieder dabei: Das Schaf. Die friedlichen Grasfresser sind hochexplosiv.

Hand des Spielers gelangen. Die Möglichkeit, Eurem Team und dessen Mitgliedern eigene Namen zu verpassen, besteht übrigens weiterhin, ebenso wie der ausgiebige Statistikteil, der – ganz zeitaktuell – im schicken WIN95-Fenster präsentiert wird. Zurück zum Spiel: Die Aufgabe des Wurmkommandanten ist auch in der Neuauflage immer noch dieselbe geblieben. Auf einem zufällig generierten Schlachtfeld stehen sich Teams von pinken Kriechtieren gegenüber, deren einziges Ziel es ist, den Gegner auszuradieren. Die Schlachten laufen in einer Art Rundensystem ab, das heißt, daß nur jeweils ein Wurm gesteuert werden kann: Hat er eine Aktion abgeschlossen oder sein Zeitlimit erreicht, wechselt die Kontrolle zum nächsten Kämpfer über. Die Steuerung der Waffen ist denkbar einfach: Mit Hilfe eines Fadenkreuzes gebt Ihr den Winkel an, in dem das Projektil abgefeuert werden soll, mit der Space-Taste schießt Ihr, wobei bei ballistischen Waffen auch die Abschuß-Geschwindigkeit bestimmt werden muß. Trifft Euer explosiver Gruß ins Schwarze, gehen dem gegnerischen Wurm die Hitpoints flöten; erreichen sie gar Null, verabschiedet sich der Kämpfer ins Nirvana.

Gespielt wird „Worms 2" entweder gegen den Computer oder „echte" Gegener. Steht nur ein PC zur Verfügung, vergnügen sich bis zu sechs Spieler mit je drei Würmern an einem Rechner, bei zwei Kombattanten bestehen die Teams aus bis zu je acht Mitstreitern. Im Netzwerkmodus sollen wieder bis zu 16 Freizeitgeneräle Gelegenheit bekommen, ihre Kräfte miteinander zu messen: Leider fehlte die Netzunterstützung in der uns vorliegenden Fassung (siehe dazu nebenstehenden Kasten) ebenso wie die „Single Player"-Missions, die nach Hersteller-Aussagen auch im Einzelspieler-Modus für hohe Motivation sorgen sollen. sg

▲ **Die aus „Street Fighter 2" geklauten „Special Moves" sind auch in Teil zwei wieder vertreten: Hier der „Dragon Punch"**



Mass Destruction!▶ Einige Waffen löschen ganze Wurm-Horden aus.

WAS UNS WURMTE...



Wer an dieser Stelle einen Meinungskasten erwartet hat, wird leider enttäuscht. Auch wenn „Worms 2" schon letzten Monat von einigen Kollegen als Test abgefeiert wurde, können wir anhand der uns vorliegenden Version keine fundierten Aussagen über die Qualität des endgültigen Spiels machen. Unser „Test Build" von Team17 enthält zwar alle Grafik-Szenarios und den Leveleditor, über die die Version, die anderswo schon „getestet" wurde definitiv nicht verfügte. Elementare Zutaten wie der Netzwerkmodus und die Single-Missions waren aber bei Drucklegung schlichtweg noch nicht testfähig. Da gerade der wenig motivierende Einzelspieler-Modus der Hauptkritikpunkt des Vorgängers war, erschien uns eine Bewertung von Worms 2 zum jetzigen Zeitpunkt deshalb wenig sinnvoll. Die vorliegende Beta-Version ist bis auf die stark aufgebohrte Grafik und einige neue Waffen ein fast 100 prozentiger Clone des Ur-Worms von 1995. Offizieller Erscheinungstermin war übrigens der 7. November. Es kann also durchaus passieren, daß das Spiel bereits in den Regalen steht, wenn Ihr diesen Bericht in Händen haltet. Da wir es jedoch als unfair ansehen, eine derart rudimentäre Vorabfassung des Spiels zu bewerten, nehmen wir es in diesem Falle gern in Kauf nicht ganz so „aktuell" zu sein und liefern Euch die endgültige Wertung in der nächsten Ausgabe nach.

DAYTONA USA DELUXE

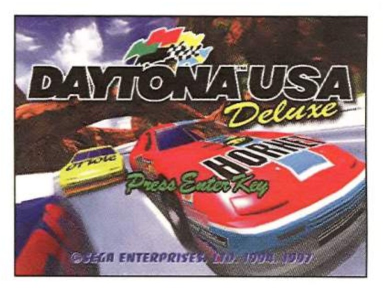
Gut ein Jahr nach dem Erscheinen von Daytona USA kommt nun der Nachfolger auf die Ladentische



Direkt nach dem Start: Noch stören 18 Konkurrenten den siegreichen Zieleinlauf



An der Box: Keine gute Idee für ein schnelles Rennen...



Rennaction ohne große Glanzlichter: Daytona USA Deluxe



On the road again: Insgesamt sechs Kurse werden Euch geboten.

Deluxe heißt der Namenszusatz und läßt auf Großes schließen. Schon in den ersten Runden macht Daytona USA Deluxe deutlich, daß hier nur die Geschwindigkeit zählt; wer langsam seine Runden drehen will, ist gänzlich fehl am Platze. Rein in die Kiste, Gas hochgeschraubt und losgebohrt, so heißt die Devise. Auch die Simulations-Freaks unter Euch werden wenig Grund zum Lachen haben; lediglich an der Steuerung und an den Stoßdämpfereinstellungen kann gebastelt werden. Insgesamt stehen nun acht Autos mit unterschiedlichem Fahrverhalten zur Verfügung, immerhin drei mehr, als beim Vorgänger. Ebenso stockten die Programmierer die Kurse um drei auf; nun gibt es ganze sechs verschiedene Rundläufe. Beendet Ihr übrigens ein Rennen als Erster, steht Euch der entsprechende Kurs auch rückwärts zur Verfügung. Im Arcade-Modus tretet Ihr dann gegen bis zu 40 Mitstreiter an. Weiterhin könnt Ihr Duelle gegen die Uhr austragen; braucht Ihr für einen Streckenabschnitt zu lange, endet das Spiel.

Grafisch läßt sich die Umsetzung von der Konsole nicht verbergen: Kantige Polygon-Vehikel rauschen an ruckelnd aufgebauten Zuschauertribünen vorbei; selbst in der höchsten Auflösung hält die Optik am derzeitigen PC-Standard mit. Dafür dröhnt gelungener Sound aus den Boxen, und in Sachen Steuerung ist Sega zeitgemäß. Denn neben der obligatorischen Tastatur- und Joypad-Steuerung werden auch Lenkräder und sogar Force-Feedback-Joysticks unterstützt. Bis zu acht Spieler werden übrigens durch den Netzwerkmodus unterstützt, im Splitscreen-Verfahren könnt Ihr auch gegen einen Freund an einem PC spielen. Doch auch hier hält die Motivation nicht unbedingt lange an; Daytona USA Deluxe ist halt ein typisches Spiel für Zwischendurch ohne größere Ansprüche. *jb*



Jan Binsmaier

NA JA

Da war sie wieder, die typische Konsolenumsetzung. Hinterließ Worldwide Soccer PC von Sega den Eindruck, daß die Zeit dafür nun endgültig vorbei sei, fällt Daytona USA Deluxe wieder in den alten Trott zurück. Denn das Prädikat „Deluxe" verdient sich das Game nun wirklich nicht, dazu gibt es zuviel zu meckern. Zwar wurden drei neue Kurse und drei weitere Autos dazu gebastelt, und auch an der Grafik wurde etwas verbessert, der Bringer ist die Rennaction aber definitiv nicht. Vor allem die wenigen Möglichkeiten enttäuschen ziemlich; richtig gefehlt hat mir beispielsweise eine Saison-Wertung. Natürlich, mit sechs Kursen kann man keine WM fahren, aber wenigstens für ein kleineres Renn-Turnier hätten sie ausgereicht. Daytona USA Deluxe macht so lediglich für das schnelle Spielchen zwischendurch Spaß. Selbst im Multiplayer-Modus ist die Freude nur unwesentlich größer. So wurden mal wieder die Möglichkeiten des PCs nicht ausgenutzt; Fans der schnellen Rennaction sollten wohl besser noch auf Test Drive IV warten.

Name	**Daytona USA Deluxe**
Genre	Rennaction
Hersteller	Sega
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Tastatur, Joypad, -stick, Lenkrad
Besonderheiten	Force Feedback
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Netzwerk, Splitscreen

Mindestanforderung
P90, 8 MB, 4x CD-ROM, SVGA, Windows 95

Empfohlen
P133, 16 MB, 4x CD-ROM, Soundkarte, Lenkrad

Grafik 64%
Sound 78%
Spielspaß Solo 62% Multi 65%



TOMB

Die Rückkehr des

Core Design setzt mit Lara Crofts zweitem Abenteuer noch eins drauf

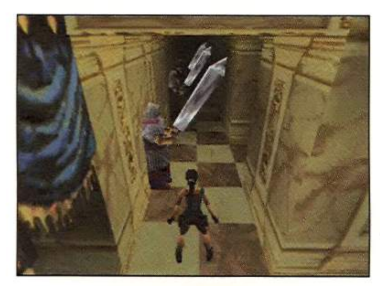
Als „Tomb Raider“ vor zirka einem Jahr seinen Siegeszug auf PC und Konsole antrat, wurde damit gleichzeitig ein neuer Superstar des Spielegenres geboren: Lara Croft. Diese emanzipierte Lady verkörpert zeifellos den Begriff Frauen-Power in perfekter Weise. Statt sich die Fingernägel zu lackieren, auf dem Sofa zu räkeln und sich von einer Soap-Opera nach der anderen berieseln zu lassen, treibt sich die wehrhafte Maid an exotischen Schauplätzen herum und zeigt mit bleihaltigen Argumenten bösen Buben, aufdringlichen Tieren und anderem Gesindel, daß mit ihr nicht zu spaßen ist. Dieser weibliche Indiana-Jones-Verschnitt, der die Herzen der Spieler im Sturm erobert hat, darf nun zu einem weiteren Abenteuer aufbrechen.

War es im ersten Teil ein mysteriöser Talisman namens „Scion“, so ist diesmal der legendäre Dolch von Xian das Objekt der Begierde. Der Sage nach soll diese Klinge demjenigen, der sie sich in sein Herz stößt, die Macht des Drachens verleihen. Lara ist jedoch nicht die einzige, die sich für diesen wertvollen Gegenstand interessiert. Auch zwei andere Parteien möchten sich dieses Stichwerkzeug aus völlig unterschiedlichen Beweggründen unter den Nagel reißen. Da wäre zum einen der zwielichtige Geselle Marco Bartoli mitsamt seinen Vasallen, der sich den edlen Brieföffner liebend gerne in seinen Organismus rammen möchte. Eine obskure Bruderschaft will dagegen den Dolch vor Fremden mit langen Fingern schützen. Auseinandersetzungen mit diesen Opponenten sind nicht zu vermeiden, während die Suche nach dem Artefakt unsere Heldin an Schauplätze wie Bartolis Versteck in Venedig, das gesunkene Schiffswrack Maria Doria, Tibet, die chinesische Mauer oder im leeren Raum schwebende Inseln führt.

Bei diesem Trip muß sich Lara natürlich wieder der verschiedensten Gegner erwehren. Vor allem menschliche Kontrahenten lungern diesmal viel zahlreicher in den Locations herum. Beispielsweise trachten bullige Schlägertypen, schießwütige Anzugträger, Tempelwächter, Froschmänner und andere Handlanger unserer Abenteurerin nach dem Leben. Darüber hinaus hat sich die Tierwelt gegen die Protagonistin verschworen. Zu Lande sind Spinnen, Ratten, Dobermänner, Tiger oder Leoparden hinter Lara her, und ein Gastauftritt von Mr. Tyrannosaurus Rex mitsamt seinem Bruder sollte in diesem Zusammenhang auch nicht unerwähnt bleiben. Im Wasser rücken ihr Haie und Barracudas auf den Leib, und aus der Luft droht ihr in Form von Krähen und Adlern Gefahr. Damit die selbstbewußte Dame gegen diesen Ansturm von Widersachern bestmöglichst gewappnet ist, wurden ihr neben den bereits bekannten Verteidigungswerkzeugen (Pistolen, Shotgun oder Uzis) ein paar zusätzliche Waffen spendiert, namentlich



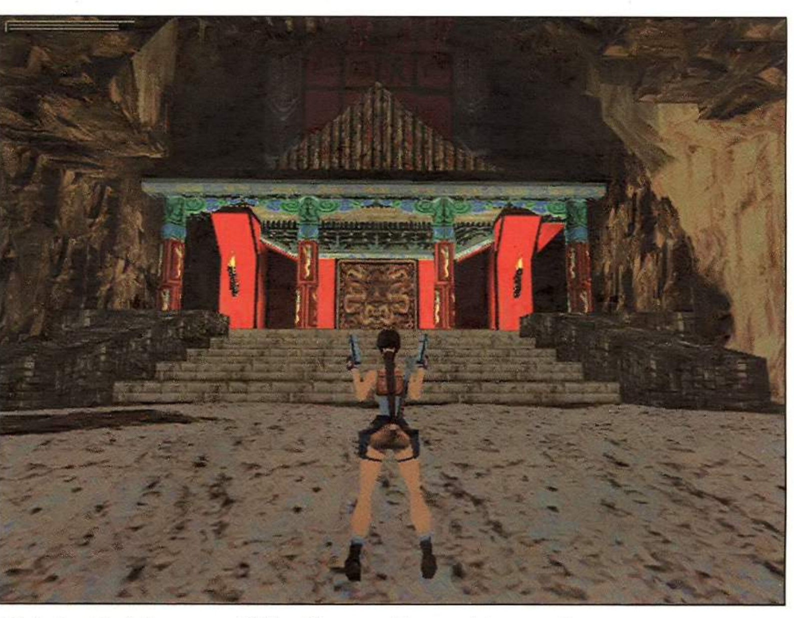
Noch sind diese Gesellen hinter Schloß und Riegel



Vor diesen Klingen muß sich Lara in Acht nehmen

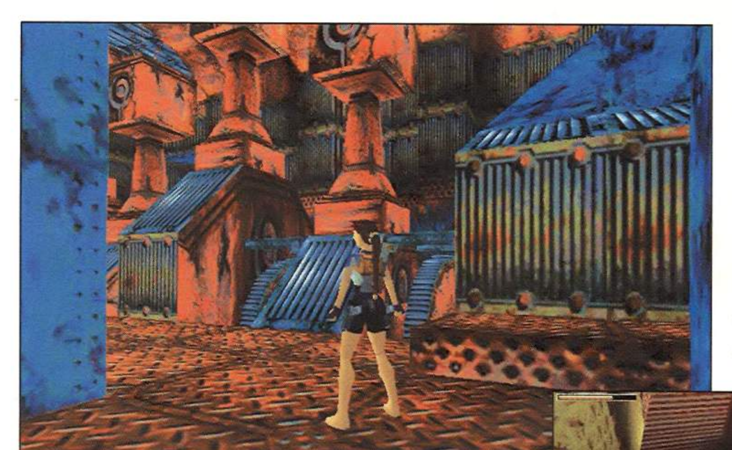


Laras Training macht sich auch in ihrem neuen Abenteuer bezahlt



Welche Gefahren wohl in diesem Tempel lauern?

RAIDER 2
virtuellen Sexsymbols



Hoffentlich holt sich die Heldin in dem rostigen Karren keine Infektion

Eine Renovierung würde diesem Raum nicht schaden



Auch gegen Luftangriffe muß sich die Lady zur Wehr setzen



In den Tempelanlagen hat die Abenteurerin zum Beten wenig Zeit



Ausflug ins Phantasialand: Schwebende Inseln und grüne Ritter

ein Granatenwerfer, ein M-16 Sturmgewehr sowie eine Harpune, mit der sie sich endlich in nassen Gefilden ihrer Angreifer entledigen kann. Um ferner in besonders düsteren Örtlichkeiten den Durchblick zu behalten, darf das Mädel erstmals Magnesiumfackeln in ihrem Rucksack verstauen, die auch unter Wasser als Lichtspender funktionieren. Außerdem feiert die Benutzung von Fortbewegungsmitteln in „Tomb Raider 2" Premiere. Zu nennen wäre hier ein Motorboot, mit dem sich Lara durch die engen Kanäle in Venedig schlängelt, sowie der Skibob, der sich bei der Erkundung von schneebedecktem Terrain als nützlich erweist.

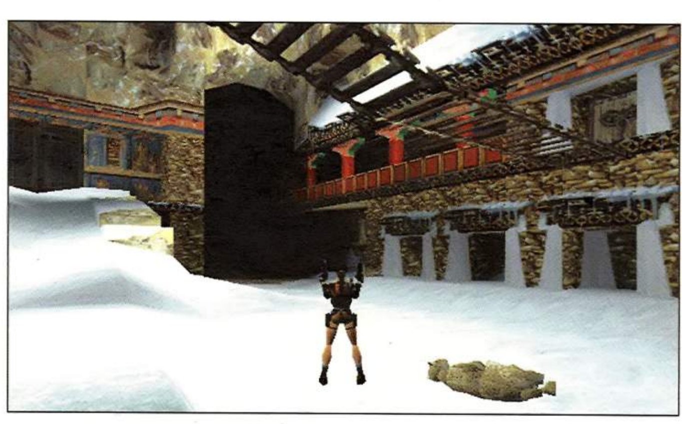
Grundsätzlich wurde aber dem eigentlichen Spielprinzip kein Haar gekrümmt. Das bedeutet, daß immer noch die Areale nach Schlüsseln, Schaltern und Zugangskarten durchforstet werden müssen, wobei sich Laras Fitneßstunden wieder bezahlt machen. In den Szenarien bekommt die agile Lady erneut reichlich Gelegenheit, ihre Aktionsmöglichkeiten und akrobatischen Fähigkeiten einzusetzen. So hält sie sich nach einem beherzten Sprung an Ecken von Plattformen oder Mauervorsprüngen fest, zieht sich daran hoch oder hangelt dort entlang. Schwimmen und Tauchen steht ebenso auf dem Programm, wie das Verschieben von großen Kisten, was die Heldin abermals mit Ächtzen und Stöhnen bewältigt. Mit Klettern ist eine neue Disziplin hinzugekommen, die ausgiebig eingesetzt werden muß. Neben Leitern erklimmt das Sportwunder so auch Felswände, indem sie



tom schmidt

GUT

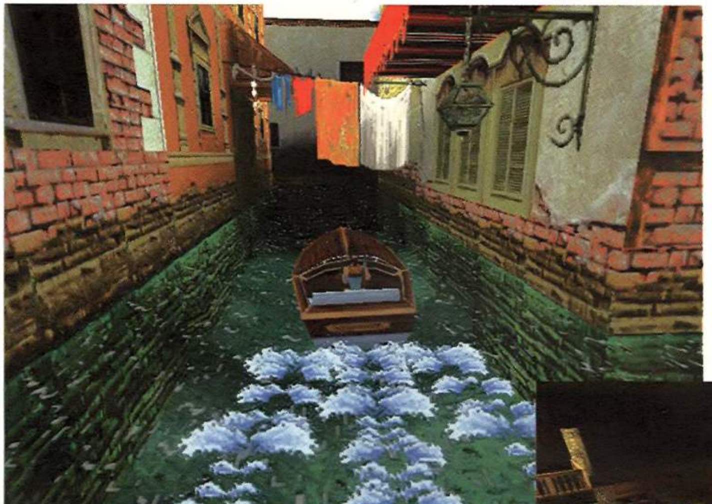
Die neue Lara ist einfach klasse. Jetzt habe ich nur noch ein Problem mit dem Programm drumherum. Okay, okay, alles ist größer, bunter und auch irgendwie eindrucksvoller, aber an der Engine und vor allem den immer noch vielen Grafikfehlern hätte ich doch ganz gerne einige Verbesserungen gesehen. Was soll ich denn davon halten, wenn meine Lara aus dem Pool steigen will und mal eben einen guten Meter in der Wand verschwindet? Aber auch die „Kamera" geht mir auf den Keks, wenn ich mich meiner Haut erwehre, dabei aber nur Lara auf dem Monitor sehe, wie sie blind losballert, während meine Angreifer längst aus der Schußlinie sind! Oder die KI. Da frage ich mich, wer meine Gegner teils mit Valium vollpumpt, wenn sie mehrmals getroffen sind, sich immer noch in der virtuellen Nase popeln. Aber sonst: Große Level, schöne Einfälle, listige Fallen und, und, und. Wenn ich nicht so viel zu meckern hätte, würde ich glatt ein Super vergeben, so ist es aber noch ein Gut mit Sternchen geworden.



Leoparden küßt man nicht

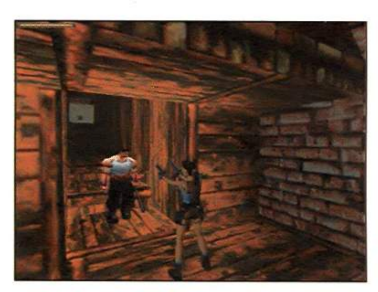


Wollen wir mal hoffen, daß die Kufen gut gewachst sind

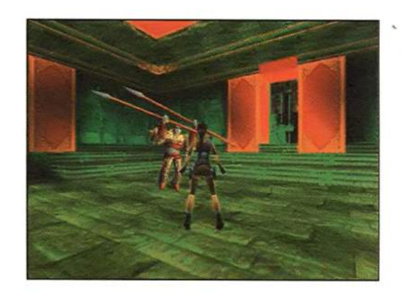


Venedig darf Lara mit einem Motorboot erkunden

Heute hat die Oper wegen einer Privatveranstaltung geschlossen



Trotz Anabolika-Konsum hat dieser Kerl gegen Lara keine Chance



Gegen diesen Krieger müssen stärkere Geschütze aufgefahren werden

deren Unebenheiten nutzt. Vorsicht ist allerdings geboten, da hinterlistige Fallen der Entdeckungsreise ein schnelles Ende bereiten können. Morsche Bodenplatten, herabfallende Eiszapfen, Selbstschußanlagen, bewegende Wände und riesige, alles überrollende Granit- und Schneekugeln sind nur ein paar der Tücken, die Laras Gesundheit gefährlich werden. Gleich im ersten Level werdet Ihr mit einer schweißtreibenden Jump & Run-Einlage auf die noch bevorstehenden Gemeinheiten eingestimmt. Obendrein lohnt es sich, nach den sogenannten „Secrets" Ausschau zu halten, die in Form von verschiedenfarbigen Drachenstatuen in den Gebieten verstreut sind.

Bevor sich das Superweib die Wanderstiefel für ihren zweiten Trip schnürt, könnt Ihr Euch wieder in einem Trainingsmodus mit den alten und neuen Bewegungsabläufen vertraut machen. Diesmal wurde im Garten ihres schmucken Eigenheims eine Art Hindernis-Parcour aufgebaut, den es zu bewältigen gilt. Als kleiner Gag am Rande ist ein nicht mehr ganz so rüstiger Butler zugegen. Selbst eine Sightseeing-Tour durch Laras Haus ist möglich.

Die grafische Opulenz von „Tomb Raider 2" ist bemerkenswert. Gegen die dynamischen Lichteffekte und die atemberaubenden Kulissen wie Opernhäuser, Tempel, Unterwasser- und Schneelandschaften verblaßt selbst das exquiste Leveldesign des Vorgängers. Oft lenkt die Gestaltung der Schauplätze sogar von der attraktiven Erscheinung der Protagonistin ab, an der ebenfalls ein paar kosmetische Arbeiten vorgenommen wurden. Sie besitzt jetzt nicht nur eine an gewissen Körperstellen deutlich abgerundete Figur, sondern auch einen langen Zopf, der bei jeder ihrer Bewegungen wippt oder aufgrund eines Luftzuges gemächlich schaukelt. Dadurch wirkt der Polygoncharakter um einiges realistischer. In tiefen Meeresregionen oder bei frostigen Temperaturen ist die Aktrice nun zudem mit einer gefütterten Jacke und einem Taucheranzug passend gekleidet. Die Story wird übrigens abermals durch FMV-Sequenzen zwischen den einzelnen Spielabschnitten vorangetrieben.

cis



Chris Peller

SUPER

Da Laras erstes Abenteuer zu meinen absoluten Lieblingsspielen gehört, ist es für mich fast undenkbar, bei „Tomb Raider 2" nicht ins Schwärmen zu geraten. Das geniale Spielprinzip in Verbindung mit der dichten Atmosphäre hat mich jedenfalls auch beim Nachfolger in seinen Bann gezogen. Das Leveldesign ist noch beeindruckender und darüber hinaus abwechslungsreicher als beim Vorgänger. Selbst Lara ist ein noch hübscherer Anblick als im ersten Teil. Leider wurden ein paar Schönheitsfehler von „Tomb Raider" auch in die Fortsetzung hinübergerettet. Die vielen Clippings trüben immer noch die ansonsten tadellose Optik, abermals muß man sich recht akurat vor einem Gegenstand positionieren, damit man ihn aufnehmen kann, und zuguterletzt hätte auch die automatische Zielfunktion überarbeitet werden können. Diese Kritikpunkte können jedoch den enormen Spielspaß des Sequels nicht beeinträchtigen. Sucht man nach einem Titel, der einen etliche Stunden an den Monitor fesselt, kommt man an „Tomb Raider 2" nicht vorbei.

Name: . . . **Tomb Raider 2**
Genre: . . Action-Adventure
Hersteller: . . . Core Design/ . . . . EIDOS
Schwierigkeit: . . . . . . mittel
Preis: . . . . ca. 100 Mark
Spieler: 1
Steuerung: . . . . . . Tastatur, ... Joystick
Besonderheiten: 3Dfx
Spiel: . . . . Deutsch
Anleitung: . . . . Deutsch
Multiplayer: . . . . nein

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3Dfx

Grafik **84%**
Sound **75%**
Spielspaß

Solo	Multi
89%	-%

① 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau



Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 15.10.97 - * = *noch nicht verfügbar am 15.10.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Titel des Monats November:
I-War*
69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empire 79,95
Anstoss 2 69,95
Baphomets Fluch 2* 69,95
Baphomets Fluch 1+2* 79,95
Blade Runner* 77,95
Floyd 74,95
Jedi Knights 74,95
Lands of Lore 2* 69,95
Obsidian 59,95
Resident Evil* 69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!
3 Skulls of the Toltecs* 29,95 N
7th Guest & 11th Hour 24,95
1942 Pacific Air War 24,95
1944 Across the Rhine 24,95 P
Aces of the Deep 19,95
Airlines 19,95
Albion 29,95
Alone in the Dark 1 19,95
Anstoss1&World Cup Ed. 22,95

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie + the making of 79,95

Betrayal at Krondor 19,95
Biing 29,95 N
Bioforge 29,95
Bleifuss 1 22,95
Bundesliga Man. Hatt 29,95
Bundesliga Man. Pro 19,95
Burning Steel 4 27,95

Theme Park 29,95
Thunderhawk 2 19,95
Tie Fighter 29,95 P
Tilt 19,95
Time Commando Classic 29,95
Toonstruck 19,95
Top Gun 24,95
Transport Tyc+World Ed. 24,95
Ultima 8 Classic 29,95
Under a Killing Moon 24,95
US Navy Fighters 97 Cl. 29,95
Virtual Karts 24,95
Virtual Pool 24,95
Vollgas 22,95 P
Warcraft 24,95
Warcraft 2 29,95
Warhammer 27,95
Warwind 19,95
Werewolf 22,95 N
Wing Commander 3 29,95
Winter Supersports 19,95 P
Wizardry 7 17,95
Woodruff 19,95
Worms 24,95
X-Com 24,95
X-Wing + Mission 22,95 P
Yatzee* 19,95 N
Z 19,95 P
Z Levels 29,95
Zork: Nemesis 29,95

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Caesar 1 19,95
Capitalism Classic 24,95
Christoph Kolumbus 19,95
Comanche 22,95 N
Conquest of New World 24,95 N
Cyberia 2 22,95
Deadlock 29,95 P
Der Clou Plus 19,95
Der Industriegigant 29,95
Der Planer 19,95
Der Reeder 19,95
Descent 24,95
Descent 2 24,95 P
Destruction Derby 24,95
Die Fugger 2 19,95
Discworld 24,95
Down in the Dumps 29,95
Earthsiege 1 19,95
Earthsiege 2 Classic 29,95
Earthworm Jim 19,95
Eishockey Manager 19,95
Evocation 24,95
F-22 Classic* 29,95
Fantasy General 27,95
Fatal Racing 22,95 N
FIFA Soccer 96 Classic 29,95
Flight of the Amazon Q 27,95
Gene Machine 19,95
Goblins 1+2 19,95
Gobblins 3 19,95
Golden Gate Killer 19,95
Grand Prix Manager 24,95
Grand Prix Manager 2 24,95 P
Holmes II Classic* 29,95
Indiana Jones 3+4 22,95 N
King's Quest 6 19,95
King's Quest 7 19,95 P
Kyrandia 3 19,95
Lands of Lore 19,95
Little Big Adventure 29,95
Lost Eden 19,95

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Mad TV 1+2 22,95 N
Magic Carpet 2 Classic 29,95 P
Mechwarrior 2 24,95
Micro Machines 2 24,95
Monty Pyton: Waste of 19,95 P
NBA Jam Tournament 24,95
NHL 96 Classic 29,95
Normality 29,95
North & South 12,95
Oldtimer 14,95
Othello* 19,95 N
Outpost 1.5 19,95
Panzer General 1 19,95 N
Panzer General 2 27,95
Pirates! Gold 24,95
Pitfall Win95 29,95
Pizza Connection 19,95
Police Quest SWAT 29,95 P
Pro Pinball: The Web 19,95
Project Paradise 17,95
Psycho Pinball 19,95
Puppen, Perlen & Pist. 19,95
Pyst 14,95 N
Rail Road Tycoon Deluxe 24,95
Rebel Assault 1 29,95
Rebel Assault 2 29,95 P
Red Baron 1 Classic 19,95 P
Riddle of Master Lu 19,95
Rise 2 29,95
Road Rash Classic* 29,95
Sensible W. of Soccer Cl. 19,95
Shanghai Great Mom. 24,95 P
Simon 1+2 19,95
Space Marines 19,95 N
Space Quest 6 19,95
Star Wars Collection 29,95 N
Steel Panthers 24,95 P
Steel Panthers 2 24,95
Stonekeep 24,95 P
Super EF 2000* 29,95
Talisman 19,95 N
Syndicate Wars Classic 29,95
Teamchef 19,95
The Dig 29,95 N

CD ROM

3D Ultra Minigolf 49,95
3D Ultra Pinball 1+2 79,95
3rd Millenium Win95 74,95
7th Legion 79,95 N
688i Hunter Killer 74,95
Adidas Power Soccer* 69,95
Admiral Sea Battles 69,95
Age of Empire* 79,95 P
Age of Sail 79,95
Agent Armstrong* 69,95
AH 64 Longbow Gold 74,95
AH 64D Longbow 2* 74,95
AH X-1 Viper* 69,95 N
Alexander der Große 64,95
Anno 1602* 69,95
Anstoss 2 69,95
Apache* 79,95 N
Armored Fist 2* 74,95
Asterix & Obelix* 49,95
ATF Gold 79,95
Atlantis 74,95
Atomic Bomberman 54,95
Banzai Bug 59,95
Baphomets Fluch 19,95
Baphomets Fluch 2 69,95 P
Baphomets Fluch 2+1 79,95
Battle Isle 3 34,95 P
Beasts & Bumkins 69,95
Beast Wars 69,95 P
Betrayal in Antara* 79,95
Birthright 64,95 P
Blade Runner* 77,95
Bleifuss 2 49,95
Bleifuss 2 Rallye* 49,95
Bleifuss Fun* 54,95 P
Boggle Win95* 34,95
Bucaneer* 69,95 N
BUG 2 49,95
Bundesliga Manager 97 69,95
Bust a Move 2 54,95
Caesar 2 59,95
Caesar's Palace* 54,95 N
Capitalism plus 69,95
Carmageddon 64,95
Cart Precision Racing* 79,95 N
Caspar* 34,95 N
Championship Man. All 69,95 N
Chessmaster 5000 69,45
Civilisation 2000 49,95
Civ 2: Conflicts 34,95
Civ2 Unentdeckte Welt 24,95
Close Combat 2* 79,95 P
Club Manager 97/98 44,95
Cluedo 34,95
Comanche 3.0 69,95
Combat Chess* 59,95 N
Command&Conqu. Data 24,95
Command & C. SVGA 79,95
Command & Conquer 2 79,95
C & C 2 Data je 24,95
C&C 2 + Data 99,95
C&C Net Einsame Ent.* 34,95
Command Aces o tDeep 74,95
Complete Chess System 54,95
Conquest de Luxe 34,95
Conquest Earth 74,95
Constructor 69,95
Creatures 34,95 P
More Creatures 17,95
Croc* 74,95
Daggerfall* 69,95
Dark Colony 69,95
Dark Hermetic Order* 69,95

Preisaktion!
Jagged Alliance2 59,95
Larry 7 incl. Lös. 59,95
MDK 39,95
Trash it! 59,95

Dark Reign* 74,95
Das schwarze Auge 2 24,95
Das schwarze Auge 3 29,95
Das schwarze Auge 1-3 34,95
Daytona USA Deluxe* 69,95
Deadlock: Shrine Wars* 74,95
Deathtrap Dungeon* 79,95 N
Demonworld 64,95
Der Planer 2 49,95
Destruction Derby 2 59,95
Diablo 69,95
Magic Diablo 19,95
Diablo: Diaboli. Tricks 24,95
Diablo Level Master 39,95 N
Die gr. Schlacht:
+ Bull Run* 64,95 N
+ Compilation 79,95
+ Napoleon in Rußland* 64,95
+ Prelude to Waterloo* 64,95 N
Die Pandora Akte 74,95
Die Schlümpfe Win95 49,95
Die Siedler 2 Gold 72,95 P
Die Siedler 2 Mission 29,95
Siedler 2: Übersiedler 19,95
Siedl 2: Die Besiedlung 24,95
Discworld 2 74,95
D.O.G. 59,95
Dogday* 64,95
Dodgem Aura* 69,95 N
Dominion* 69,95
Dragon Lore 2 34,95
Dreams 74,95 N
Dungeon Keeper 69,95
Earth 2140 34,95
Earth 2140 Mission je 19,95
Eastern Front* 74,95 N
Ecstatica 2 69,95
Elisabeth 1 64,95
Enemy Nations 59,95
Extreme Assault 34,95 P
F 1 GP 2 dt. 64,95
F1 GP2 Add Ons (tewi) 17,95
F 1 Manager Profess.* 64,95 P
F1 Racing 69,95 P
F 16 Fighting Falcon 59,95 P
F/A-18 Hornet 74,95
Fallout* 69,95
FIFA Soccer 97 59,95
FIFA Soccer 98* 74,95
FIFA Soccer Manager 69,95
Fighters Anth. (ATF98)* 74,95
Fighting Force* 79,95
FinFin 89,95 P
Flip out 49,95
Floyd* 74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Flying Corps 44,95
Flying Corps Gold* 74,95 N
Flying Nightmares 2* 64,95
Forced Alliance* 69,95 N
Formel 1 79,95

Geheimtip des Monats:
Perry Rhodan 69,95
Ein rundenbasierendes Strategiespiel für bis zu 6 Personen im Netz.
Wer hat noch nie Perry Rhodan gelesen? Hier nehmen Sie Teil an der Kult-SF Story.
Ein Muß -nicht nur- für jeden Fan

Formular Cart 64,95 P
Fritz 4 39,95
Fritz 5* 124,95
Frogger Win95* 69,95
Gabriel Night 1 19,95
Gabriel Night 2 dt. 34,95 P
Galapagos Win95* 74,95
Games Cheats 2 24,95
G-Nome 69,95
G-Police* 84,95 N
Gene Wars 34,95 P
Golf siehe Sonderfeld
H.E.D.Z. Win95* 69,95
Hardcore 4x4 64,95
Harvest of Souls 64,95 N
Hardwar* 79,95
Hattrick Wins* 69,95 P
Have a N.I.C.E. Day 54,95
Have a ...Trackpack 24,95
Heart of Darkness* a.A.
Hercules* 64,95
Her. of Might & Magic 2 64,95
Herrscher der Meere* 69,95
Hexen 2 74,95
Holiday Island 49,95
Holiday Island Szen. 19,95
Hugo 4 59,95
Hugo 5 59,95 N
Hugo Wintergames 39,95 N
IF-22* 84,95
Imperialismus 69,95
Imperium Galactica 69,95
Incubation* 69,95
Independence Day 54,95
Int. Rallye Champions. 69,95 N
Interstate '76 79,95
Isnogud 49,95
Jack Orlando 34,95
Jagged Alliance 2 59,95
James Bond 59,95
Jedi Knights 74,95
Jetfighter 3* 69,95
John Madden 98* 74,95
Judgement Force 79,95
Jurassic War 29,95
Kick Off 97 34,95
KKND 59,95
KKND Mission* 29,95
KKND Extreme* 54,95 N
Klondike Moon* 34,95 N
Kontakt* 39,95 N
Lands of Lore 2 69,95
Legacy of Kain 72,95

Leisure S. Larry 1-6 Cl. 44,95
Leisure S. Larry 7 + Lös. 59,95
Leviathan 69,95
Little Big Adventure 2 74,95
Lord of the Realm 2 dt. 79,95
hierzu: Expansion Pack 19,95
Lost Vikings 2 59,95
M1 A2 Abrams 84,95
Magic - die Zusammenk. 69,95
Mass Destruction 59,95
Master of Orion 2 49,95
Match Days* 59,95 N
MAX 39,95
MDK 39,95
Meat Puppet 59,95
Mechwarrior: Mercen. 79,95
Megaman X3 34,95
Megaslayer* 79,95 N
MIA Win95* 69,95
Micro Machines 3* a.A.
Monkey Island 1+2 22,95 N
Monkey Island 3* 79,95 P
Monopoly 54,95
Monopoly Star Wars* 69,95
Monster Trucks* 69,95
Monster Truck Madness 64,95
Montezuma 64,95
Monty Python 3 69,95
Moto Racer 69,95
Motor Mash* 49,95 P
Moving Puzzle 19,95 N
Myst Special 49,95
Myst 2 (Riven)* 69,95
NBA Hangtime Win95* 69,95
NBA Live 97 59,95
NBA Live 98* 74,95
Need 4 Speed 2 Special 74,95
Netstorm* 69,95
NFL Quaterback '98 69,95 N
NHL 97 59,95
NHL 98 74,95
NHL Open Ice* 69,95
Night of the Monsters* 79,95
Nuclear Strike* 64,95
Obsidian* 59,95
Outlaws 69,95
Outpost 2* 69,95 P
Pacific Admiral 69,95
Pandemonium 69,95
Panzer General 3D* 69,95
Pax Imperia* 69,95
PC Games Cheats 2 24,95
Perfect Assassin* 69,95
Perry Rhodan* 69,95
Pete Sampras 64,95
PFA Soccer Manager* 64,95 N
Phantasmagoria 1 42,95
Phantasmagoria 2 69,95
Pharao* 64,95 N
Pilgrim* 69,95 N
Piraten* 54,95 N
POD 69,95
POD Miss. Back to Hell 19,95
Pole Position 34,95
Populus - The 3rd 74,95
Premier Manager* 52,95
Privat Eye* 69,95 P
Privateer 2: Darkening 54,95
Pro Pinball: Time Shock 59,95
Puzz 3D* 49,95
Puzzle Bobble 39,95
Quake 2* a.A.
Queen: The Eye* 74,95
Rally Racing 97 69,95
hierzu: Xtra Strecken 29,95
Rayman 34,95
Rayman's World* 44,95
Rebel Moon Rising 69,95 P
Rebellion* 69,95 P
Red Baron 2 79,95

Resident Evil* 69,95
Risiko Win95 54,95
Rising Lands* 69,95
Riverworld* 74,95
Rocketjockey* 64,95
Rückkehr nach Krondor* 64,95
Sabre Ace* 69,95
Schleichfahrt 39,95
Sean Dundee 59,95
SEGA Rallye 69,95
Shadow of the Empire* 69,95
Sid Meyer's Gettysburg* 74,95
Sign of the Sun 69,95 N
Silent Hunter 37,95
Silent Hunter + Data 59,95
Sim City 2000 Win 79,95
Sim City 3000* 79,95 N
Sonic 3D* 49,95
Sonic & Nuckles Coll. 49,95
Space Bar* 74,95 P
Star General Win95 37,95
Star Craft* 79,95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Triology 39,95
Star Wars: Yoda Stories 29,95
Stars 64,95 P
Streetfighter-The Movie* 69,95
Streets of Sim City* 79,95
Super Motocross* 64,95
Swing 34,95
Take no Prisoners* 79,95 N
Takeru* 44,95
Terminator 2 34,95
Terminator Sky Net 34,95 P
Test Drive 4* 74,95
TFX 2000 Eurof.+Data 79,95
TFX EF 2000 Data 29,95
TFX 3 F22* 74,95
The Forgotten Realms* 54,95
The Reap* 59,95 N
The Simpsons 59,95
Theme Hospital 74,95
Tigershark Win95 69,95
Titanic* 69,95 P
Tom Clancy SSN 49,95
Tomb Raider 69,95

Tomb Raider 2* 74,95
Total Annihiliation* 74,95
Trash It! 59,95
Trophy Bass Fish. 2 e 69,95
UEFA Cham. League 97 64,95
Ultima Online Win95* 89,95
Ultimat Mix* 64,95
Unreal* 74,95
Vermeer 54,95
Viking Conquest 34,95
Virtua Fighter 69,95
Virtua Fighter 2 69,95
Virtual Springfield* 44,95
Warcraft 2 Data 24,95
Warhammer 2* 69,95 N
Warlords 3 69,95
Warphunter* 34,95
Waterworld Strategy* 69,95
Wetrix* 37,95 N
Wing Commander 4 54,95
WC Prophecy* 74,95
Wipeout 2097 69,95
Wizardry Gold 69,95
World Wide Soccer 69,95 P
Worms 2* 69,95 N
WWF in your House 64,95
X-Com - Apocalypse 74,95
X-Files 44,95
X-Men 49,95
X-Wing vs. Tie Fighter 69,95
Zombieville 74,95
Zoiks* 49,95 N

Star Trek
Star Fleet Academy* 69,95
25th anniversary 24,95
Borg 49,95
Voyager Clips e. 34,95
Star Trek 2 24,95
Star Trek Pinball 44,95 N
Deep Space 9 Clips 34,95
Generations 57,95 P

Golf
Next Gen. Final Unity 24,95
Actua Golf 2 64,95 N
British Open Golf* 74,95 N
DSF Golf* 69,95
Jack Nicklaus 5* 74,95
PGA Tour Pro 69,95
PGA Oxfordshire 34,95 N
PGA Nippenburg 34,95 N
The Golf Pro* 74,95 N
Links '98* 74,95
Links LS 84,95
Links LS Kurs 1-3 je 49,95
Links LS Sea Island 39,95
Links 386 19,95
zusätzliche Plätze ab 9,95

Flugsimulatoren
Liste „Flugsims" anfordern!
Flight unlimited Classic* 29,95
Flight unlimited Win95 69,95
Pro Pilot* 79,95
FS 98* 99,95
Flugsimulator 6.0 dt. 89,95
Flugsimulator 5.1 dt 89,95
FS Airline Flights 2 54,95 N
FS 6 Design.+Scen. FFM 59,95
FS 6 MS Expansion Pack 64,95
FS Air Show 54,95
FS Airport &Scen. Des. 74,95
FS FX upgrade 79,95
FS Flight Adventures 1 59,95
FS Flight Shop 79,95
FS Tool Kit 24,95
Clouds 49,95
Final Approach 39,95
Great Flight 19,95
Navigator 6.0 44,95
Rescue Air 911 69,95
Schiratti Comm. Gold 59,95
Scenery Pack 59,95 N
Scenery & Object Des. 79,95
Szenerien:
Australien 49,95
China & more 59,95
Europe 1 54,95
Europe 2 59,95
Groß Berlin 49,95
Griechenland 59,95
Kanarische Inseln 59,95
Venezien 44,95

Sammelausgaben
Baphomets Fluch 1+2 79,95
C&C 1 + Civ 2* 69,95
F1 GP2 + GP Manager2 69,95

Aber Hallo 29,95
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar
Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß
Big 10 Simulation 39,95 N
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Big 10 Strategie/Sport 39,95 N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball
Big Box 49,95 N
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis
Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1
funsoft Strategie Edition 29,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
Game Box 50 Spiele 34,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack 79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America
Gold Games - 15 CDs 19,95 P
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
Gold Games 2 34,95 N
u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3
Lucas Arts 10 Advent. 49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2
Lucas Arts Air Combat 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Lucas Arts Collection 49,95 N
Vollgas, The Dig, Afterlife
Lucas Arts Comic Adv. 22,95 N
Sam & Max, Maniac Mansion 2
Megagames Science F. 69,95 N
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4
Megapack 6 69,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball
Megapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba
Megapack 8 74,95 N
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nickluas Golf 4, Return to Zork
Megasixpack 54,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
Pinball 19,95
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball
Players Paradise 24,95
1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver
Racing Pack 39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack
Spielelösungen und Cheats 24,95
176 Lösungen, 350 Cheats
The Forgotten Realms Archive 54,95
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch
Westwood Compilat. 34,95 P

Multimedia
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore
D-Info 97 29,95
Net Accelaerator 54,95
Microsoft Multimedia
3 D Filmstudio Win95 69,95
Apollo 18: Moon Mission 74,95
Cinemania 97 69,95 N
Encarta 97 Enzyklopäd. 169,95
Encarta Weltatlas 129,95 P
RTL2: Science Fiction* 64,95 N

Hits für Kids
Ultrapack 4 79,95
Liste "Kindersoftware" anfordern
ADI Lernsoftware 64,95
Rayman Lesen+Rechn. je 39,95
101 Dalmatiner 54,95 N
Blinky Bill 29,95
D. Glöck. v. Notre Dame 64,95
Ein Schw. namens Babe 34,95
Prof. Tims verrü. Werkst 59,95
Toy Story Spiele Action 44,95
Tuneland 29,95
Zwillinge im Zauberland 39,95

HARDWARE

Speicherbausteine PS/2 60ns
8 MB EDO.................... 54,95
16 MB EDO 99,95
32 MB EDO.................. 209,95
nur Markenware!

Neu:
CD Rohlinge
10 er Pack 49,95

Liste „Zubehör" anfordern
Joysticks
Notebook Joystickport 149,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
Alfa Dread Joypad 22,95
Alfa Twin Box 29,95
Alfa Quad Box 89,95
CH Products
Flightstick Pro 99,95
F 16 Flight Stick 74,95
F 16 Combat Stick 129,95
F 16 Fighter Stick* 199,95
Force FX Feedback 279,95
Virtual Pilot 119,95
Virtual Pilot Pro 169,95
Throttle 129,95
Throttle Pro 169,95
Pedals 99,95
Pedals Pro 169,95
Gravis
Gamepad 29,95
Gamepad Pro 49,95
Analog Pro 39,95
Blackhawk 54,95
Thunderbird 79,95 P
Firebird 2 129,95
Grip + 2 Game Pads 119,95
Grip 2er Pack 59,95
Logitech
Thunderpad 29,95
WingMan light 44,95
WingMan extreme digital 84,95
Warrior 124,95
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,95
Precision Pro 124,95 N
Pro 87,95
Pro+Hellbender 104,95
Precision Pro 149,95
Force Feedback 249,95 P
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkr. 119,95
TM Formula T2 Lenkr. 219,95
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97 239,95

Soundkarten
SB 64 Value 169,95

3D Grafikkarten
Diamond Monster 3D.. 329,95
Diamond Viper V330... 369,95
Elsa Victor Erazor 339,95
Orchid Righteous 3D... 299,95
Guillemot Maxi Gamer 289,95

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage

Neueröffnung! 18.10.97 Heliapassage

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In d. Brandstatt 6 0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118

Neueröffnung auf 250 m² ! 8.11.97 Frauenstr. 118

SID MEIER'S

Echtzeitschlacht um Freiheit

Sid Meier erstes Werk unter der Firaxis-Flagge ist fertig. Kann es an vergangene Erfolge anknüpfen?



Wald bietet besonders gut Schutz vor Artilleriebeschuß und erhöht zusätzlich die Moral



Die Armeen stehen sich auf freiem Feld gegenüber. Eine blutige Schlacht beginnt



Die Grauröcke versuchen einen strategisch wichtigen Hügel zu erobern



Die Artillerie lichtet kurz vor der Offensive die Reihen des Feindes

Als 1863 die Armeen der Konföderierten und der Unionsstaaten bei Gettysburg aufeinanderstießen, schienen beide Seiten die Bedeutung dieser Schlacht für den weiteren Verlauf und den Ausgang des gesamten Krieges zu ahnen. Drei Tage lang wurde erbittert gekämpft. Insgesamt 150 000 Soldaten standen sich gegenüber, von denen bis zum dritten Tag ca. 40 000 Männer ihr Leben ließen. Die Konföderierten, oder auch Grauröcke, wie sie umgangssprachlich genannt wurden, unter dem Oberbefehl von General Lee, verloren. Obwohl die Ausgangsposition und die Chancen auf einen Sieg größer waren, unterlagen sie aufgrund strategischer Fehler und gerade in der Schlußphase mangelnden Nachschubs. Bereits nach dem ersten Tag hatten es die Unionssoldaten geschafft, eine lange Verteidigungslinie südlich von Gettysburg zu errichten. General Longstreet plädierte für eine Umgehung des Feindes, um ihm in die Flanke zu fallen. Lee entschied sich jedoch dagegen und befahl am nächsten Morgen einen Frontalangriff auf beide Flanken. Dies mißlang jedoch, unter anderem deshalb, weil die Soldaten gezwungen waren, einen Feind anzugreifen, der sich auf Hügeln gut verschanzt hatte. Dies war jedoch noch nicht der ausschlaggebende Grund für die Niederlage. Am letzten Tag befahl General Lee die Attacke auf die Mitte. Die Soldaten mußten somit ca. eine Meile über offenes Gelände unter ständigem Artilleriefeuer marschieren. Auch wurde die Stärke der dort liegenden Truppen weit unterschätzt.

Während im Norden die Unionssoldaten die Stellung halten, versuchen wir von der linken Flanke einzufallen

Fast 15 000 Mann marschierten in den Tod und die Konföderierten mußten sich geschlagen zurückziehen.

In Sid Meiers neuestem Werk dürft Ihr entweder für die Freiheit (Union) oder den Verbleib der Sklaverei (Konföderation) eintreten. Wählt Ihr die Kampagne, dürft Ihr zwischen drei Modi wählen. Der historische Modus stellt Euch die Einheiten zur Verfügung, die damals auch aufeinander trafen. In den anderen beiden variiert dies. Auch der Schwierigkeitsgrad und das Verhalten des Gegners kann bestimmt werden. Unter anderem wie aggressiv er gegen Euch vorgehen und wie er auf Eure Bewegungen reagieren soll. Die erste Mission führt Euch dann auch immer zum ersten Kampf, als die Kavallerie der Union auf die ersten Brigaden des Gegners traf. Die einzelnen Kämpfe bauen aufeinander auf. Erreicht Ihr ein vorgebenes Ziel nicht, ändert sich nicht nur das nächste, sondern auch die Stärke des Kontrahenten. Meistens müßt Ihr einen Hügel erobern und ihn bis zum Ende der Schlacht halten. Immer gibt es aber noch zweitrangige Ziele, wofür es sogenannte Siegpunkte gibt.

GETTYSBURG
und Menschenrechte



Formationen lassen sich besonders leicht vorgeben und werden grafisch dargestellt

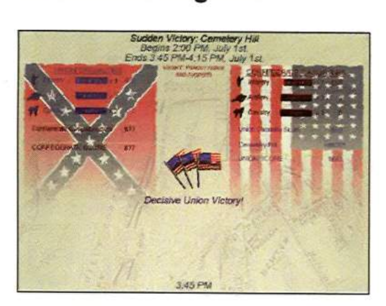
Ihr könnt einzelnen Gruppen oder ganzen Verbänden Befehlre erteilen. Dies geschieht über die Kommandanten. Formationen, Sturmangriffe oder auch die Ausrichtung der Soldaten könnt Ihr über die Befehlsleiste am unteren Bildschirmrand vorgeben. Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, jedoch durchdacht.
Jede Gruppe verfügt über Moral, die Ihr anhand der Fahnen ablesen könnt. Hängt sie herunter, ist auch der Mut, der von ganz verschiedenen Faktoren abhängt, dahin gegangen. Gesteigert wird die Moral beispielsweise vom Gelände, der Stärke des feindlichen Feuers, der Anwesenheit eines Kommandanten oder auch, ob die jeweilige Einheit von anderen an den Flanken geschützt wird.
Ihr habt Zugriff auf die damals eingesetzten Truppentypen: Infanterie unterschiedlicher Stärken, Kavallerie und Artillerie. Letztere ist besonders wichtig, da der Feind schnell in die Flucht geschlagen wird, wenn er unter heftiges Feuer der Kanonen gerät. Die Dauer einer Schlacht ist zeitlich begrenzt und endet direkt mit dem Gewinn oder Verlust der strategisch wichtigen Position. Die restliche Zeit kann über eine ablaufende Uhr in der unteren rechten Ecke abgelesen werden. Ihr werdet jedoch auch verbal auf die verbliebene Zeit hingewiesen. Die Karte kann gedreht und gezoomt werden. Bei höchster Stufe ist allerdings keine Übersicht mehr vorhanden. Falls nicht alle Kämpfe auf den Schirm passen, hilft eine Übersichtskarte, die sich einblenden läßt. Geratet Ihr unter Zeitdruck, könnt Ihr die Pause aktivieren, in Ruhe die Situation analysieren und auch bereits Befehle erteilen.
Atmosphärisch ist Gettysburg besonders gelungen. Die ständigen Gewehr- und Kanonenschüsse, das Geschrei der Soldaten, die Trompete, die zum nächsten Sturmangriff bläst oder auch die Marschmusik, wenn die Soldaten brav in Reih und Glied marschieren, ziehen den Spieler förmlich in das Geschehen und vermitteln den Eindruck, mittendrin zu sein. Auch grafisch ist es sehr gelungen. Schön animierte Soldaten, die besonders nah betrachtet gut zur Geltung kommen und die mit vielen Details gezeichnete Karte tragen ihren Teil dazu bei.
Auch Einzelszenarien wurden dem Spiel spendiert. Einmal die historischen Kämpfe sowie erdachte Schlachten nach dem Motto „Was wäre wenn...“. Freunde zünftiger Multiplayerpartien können sich schließlich über IPX, TCP, Modem oder Direktverbindung ebenfalls daran erfreuen. *mw*



Südlich von Gettysburg hat sich der Feind verschanzt



Wir blasen zum Angriff für die Freiheit Virginias



Nach der Schlacht: Der Kampfbericht informiert



Maik Wöhler

GUT

Sid Meiers Gettysburg ist die mit Abstand beste Umsetzung des Stoffes. Die Echtzeitkomponente machte mich zunächst skeptisch. Doch bereits in der ersten Schlacht war ich begeistert. Das Feeling der damaligen Kriegsführung ist blendend eingefangen worden. Die KI ist gerade in höheren Schwierigkeitsgraden immer wieder eine Herausforderung. Aufgrund der Auswirkungen auf die nächste Auseinandersetzung macht es auch Spaß, es mehrmals durchzuspielen. Eigentlich habe ich nur zwei Sachen zu bemängeln. Erstes sind acht einzelne Kämpfe für eine Kampagne zu wenig. Jedoch war dies aufgrund des Szenarios nicht anders machbar. Zweitens hätte ich gerne die Ziele selbst festgelegt und auch, welche Division ich wohin schicke. Gettysburg ist ein typisches Nischenprodukt, denn nicht jeder kann etwas mit dem Bürgerkrieg und vor allen Dingen mit der damaligen Kriegsführung anfangen. Dennoch kann ich es jedem Strategen nur empfehlen. Gerade, wenn man nach ewigen C&C-Clonen mal etwas anderes probieren will.

Name	**Sid Meiers Gettysburg**
Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Firaxis/EA
Niveau:	einstellbar
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1 - 2
Steuerung:	Maus
Spiel:	englisch
Anleitung;	englisch
Multiplayer:	ja

Mindestanforderung
P75, 16 MB RAM, 4 x CD-ROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P100, 16 MB RAM, 4 x CD-ROM, 2 MB SVGA

Grafik 76%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
78%	75%

DER INDUSTRIE GIGANT
Expansion Set

Name	Der Industrie Gigant – Expansion Set
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	JoWooD
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 40 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
486/100, 16 MB RAM, SVGA, 2xCD, Windows 95, Basisspiel

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 4xCD, Soundkarte

Grafik 71%
Sound 61%
Spielspaß

Solo	Multi
77%	-%

Nach dem gelungenen Einstieg in die Welt der Industriellen schob JoWooD jetzt das erwartete Expansion Set nach, das mit einigen Verbesserungen aufwarten kann. So stehen nun zwei weitere Transportmittel zur Verfügung; via Schiff oder Flugzeug könnt Ihr Eure Waren zusätzlich an den Mann bringen. Damit das Dasein eines Business-Riesen auch vielfältiger gestaltet wird, legte JoWooD gleich noch 16 neue Warensorten drauf. Zwar blieb die Anzahl der verfügbaren Rohstoffe gleich, dafür stehen aber auf der Produktionsseite die Baubedarfsindustrie, die Papierfabrik und die Druckerei neu zur Disposition. Dementsprechend wurden die Verkaufsabteilungen um den Baumarkt und das Papierfachgeschäft erweitert. Darüber hinaus sind vor allem die neuen Statistikfunktionen hervorzuheben: Endlich ist es nun möglich, die verschiedenen Produktionsstätten, Verkaufsläden oder auch Fahrzeuge auf einen Blick miteinander zu vergleichen. Fällt dem geübten Manager eine Unregelmäßigkeit auf, kann er jetzt per Knopfdruck sofort zur Stätte des Übels springen – ein deutlicher Vorteil gegenüber der Ursprungsversion. Neun Szenarien und neun Einzelmissionen wurden zusätzlich aufgenommen. Etwas nervig gestaltete sich im Test die CD-Wechslerei. War die Originalversion eingelegt, fragte das Spiel erst nach der Expansion-CD, bevor es dann wieder die erste Version verlangte. Umgekehrt meckerte das Programm zwar ebenfalls, dafür reichte ein CD-Wechsel. *jb*



Vor allem die Statistikfunktionen wurden sinnvoll erweitert

DUNGEON KEEPER:
The Deeper Dungeons

Name	The Deeper Dungeons
Genre	Strategie/Rollenspiel
Hersteller	Bullfrog
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 40 Mark
Spieler	1-4
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX-Netzwerk, Modem, serielle Verbindung

Mindestanforderung
486/100, 16 MB RAM, SVGA, 4xCD, DOS, Basisspiel

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 4xCD, Windows 95, Soundkarte

Grafik 80%
Sound 71%
Spielspaß

Solo	Multi
74%	75%

Bullfrogs Top-Titel dieses Jahres, Dungeon Keeper, kam mit ziemlicher Verspätung in die Läden, dafür räumten die Ochsenfrösche kräftig in den Verkaufscharts ab. Nun präsentieren sie frisch zum Weihnachtsgeschäft die neue Mission-CD „The Deeper Dungeons". Am Doomsday, dem Tag des Sieges, erreicht den dunklen Keeper die Nachricht, daß der Avatar zurückkommt. 15 neue Level enthält die AddOn-CD für Einzelspieler, aber auch Multiplayer gibt´s 15 weitere Karten, um sich darin gegeneinander zu beharken. Die Goldvorräte sind nun ausgewogener verteilt und an der Künstlichen Intelligenz wurde noch einmal gefeilt. Neben diesen Neuerungen beinhaltet die Mission-CD aber vor allem jede Menge Bugfixes. Probleme gab es beispielsweise in der Erstversion beim Teleportieren von Kreaturen. In der neuen Version ist es nun nicht mehr möglich, daß sich die Gestalten in noch unentdeckten Gebieten auf der Karte materialisieren. Weiterhin wurde die Grafik neu überarbeitet und verbessert. Allerdings gelang es auch hier nicht, in der hohen Auflösung ein ruckelfreies Scrollen zu realisieren. Wer alle Karten von Dungeon Keeper bereits durchgespielt hat und gierig auf Nachschub wartet, den werden wohl vor allem die neuen Missionen begeistern, ansonsten überzeugt das AddOn nur geringfügig. Schließlich sollten Fehlerbeseitigungen kein Kaufanreiz sein, sondern als Nachbesserungen kostenlos abgeliefert werden. Auch das Fehlen neuer Monsterarten oder weiterer Räume enttäuschte beim Test der Mission-CD. *jb*

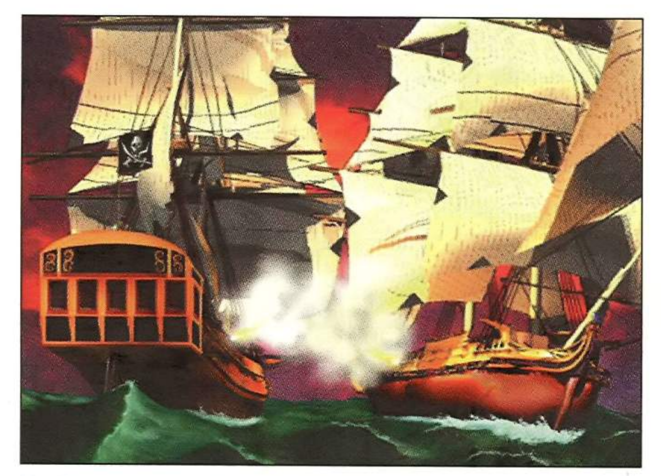


Das Herz des Dungeons: Noch schlägt es, aber was passiert, wenn der Gegner kommt?

BUCANEER

Unter schwarzer Flagge

Die schönste Piratensimulation, die es jemals gab, kommt aus der Strategieschmiede Mindscape/SSI

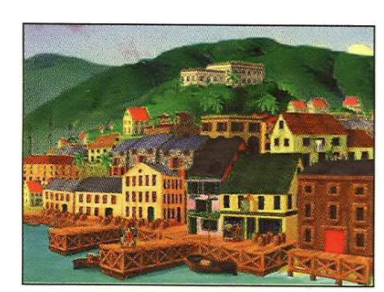


Breitseiten wie Sonnenuntergänge

Nicht weniger als fünf verschiedene Karrieren bieten sich dem erlebnishungrigen Wochenendpiraten. Ist eine davon gewählt, erzählt Euch der Sprecher in wundervoll dialektgefärbtem Englisch den Leidensweg, der Euch zum Freibeuter werden ließ. Daraufhin entrollt sich die pergamentene Seekarte, und ein kühner Mausklick bestimmt auch schon das Ziel der ersten Unternehmung. Eifrig springt die Mannschaft in die Wanten, im Fensterchen links unten seht Ihr, wie sich die Segel entrollen und das Schiff Fahrt aufnimmt. In der Regel ist ein freier Piratenhafen die erste Station, dort können die Vorräte an Nahrung, Wasser und Munition ergänzt werden. Ein Besuch in der Taverne ist ein heißer Tip, dort weiß der Innkeeper die allerneuesten Fakten und Gerüchte aus der ganzen Karibik gegen ein paar Münzen oder ein Glas Rum. Zumeist finden sich dort auch ein paar arbeitslose Korsaren, die gegen ansprechenden Gehaltsvorschuß gerne die Bodenplanken der Hafenkaschemme mit denen Eures schnittigen Schoners vertauschen. Apropos Schoner: Auch Sloops, Fregatten, Fluits, Handelssegler und Brigantinen stehen zum Entern bereit. Die üppige Schönheit im Hintergrund darf auch nicht fehlen, allerdings schenkt sie ihre Gunst nur betuchten, ruhmesbekränzten Oberpiraten. Solchermaßen gestärkt, kann der erste Überfall geplant werden, denn ungeachtet des großen Ziels muß erst einmal Reichtum angehäuft werden, mit dem weitere Männer besoldet werden können oder ein größeres, schwerbewaffnetes Schiff erobert, das selbst vor den gewaltigen Hafenfestungen nicht zurückschreckt. Die Beute fährt nicht nur auf Schiffen herum, sie liegt auch am Strand, in Form von Hafenstädtchen unter den verschiedenen Kolonialflaggen. Einmal zum Angriff geblasen, reicht der Schwung der Attacke in der Regel zur Eroberung des schlechtverteidigten Ortes. Angenehm ist hierbei auch, daß Eure erfahrenen Säbelrassler ganz ohne weitere Anleitung die herbeieilenden Soldaten überwältigen. Das Glanzstück von Bucaneer aber sind die Seeschlachten. Ein wenig Segelkenntnis ist durchaus empfohlen, sonst kann es passieren, daß Ihr mit im Gegenwind hilflos flatternden Segeln zur leichten Beute der gegnerischen Kanonen werdet. Diese Seegefechte gegen einen oder mehrere Gegner könnt Ihr auch als Einzelkämpfe außerhalb der Kampagnen durchfechten, ein Tip für die Multiplayer. *fe*



Die üppige Palette der Schiffstypen



Pittoreske Küstendörfer wie dieses sind entweder Stationen Eurer Karriere oder einfach nur leichte Beute



Fritz Effenberger

GUT

So schön kann das Piratenleben sein. Allerdings nur, wenn man eine gutbestückte 3Dfx-Grafikkarte an Bord hat. Die Unterschiede zum Microprose-Klassiker „Pirates" liegen, neben der kaum zu vergleichenden Grafik, in der Betonung des Segelns, man kann das Setzen und Reffen der Segel stufenlos steuern und für die Navigation nutzen. Dagegen laufen Land- und Entergefechte automatisch ab. Die berüchtigten Side-Scroller-Duelle sind ebenfalls weggefallen, sonst gäbe es wohl einen 3D-Piraten-Virtua-Fighter im Spiel. Alles in allem enthält Bucaneer weniger Strategieelemente, dafür mehr farbenprächtige Segel- und Kanonenaction mit liebevollen Grafikdetails bis hin zum Kanonendunst und den im Lauf des Gefechts zunehmend durchlöcherten Segeln. Andererseits muß man sagen, daß gegenüber dem Pirates-Klassiker einiges an Spieltiefe weggefallen ist, was aber nur die Hardcore-Gamer stören kann. Alle anderen, und vor allem Einsteiger, werden sich über die problemlose Steuerung und die herrlich tropische Grafik freuen.

Name ....**Bucaneer**
genre ...Actionadventure
Hersteller ..Mindscape/SSI
Schwierigkeit ......leicht/ ....einstellbar
Preis ....ca.90 Mark
Spieler 1-2
Spiel ....englisch
Anleitung ....deutsch

Mindestanforderung
P75 16 Mb RAM 4x CD, SVGA, DirectX5

Empfohlen
P 166, 32 Mb RAM, 3Dfx,

Grafik **86%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
80%	76%

NEED FOR SPEED 2 - Special Edition

Electronic Arts faßt sich ein Herz und bringt das Klasse-Rennspiel in einer 3Dfx-Version heraus

Zuerst erscheint NFS2SE ja fast wie eine Mogelpackung: Gegenüber der letzten Edition enthält es grade mal drei Autos (Ferrari F355F1, Ford Mustang Mach III, Italdesign Nazca C2) und eine Strecke mehr, die Last Resort genannt wird. Und? Was? Und eine 3Dfx-Unterstützung, die das Spiel – entsprechende Hardware vorausgesetzt – zum absoluten Leckerbissen für Simulations- und Rennfreaks werden läßt. Nicht nur, daß der Titel mit einer wirklich atemberaubenden Geschwindigkeit völlig ohne Ruckeln und Nachladepausen abläuft, er bietet einen so hohen Detailreichtum, daß Ihr in jeder Runde neue Einzelheiten entdeckt, die in der vorherigen schlichtweg unerkannt an Euch vorbeigezischt waren. Auch Clipping und andere Grafikbugs sind in der Sprache von NFS eher Fremdwörter. Die Steuerung reagiert ausgesprochen präzise und zuverlässig, realistisch und trotzdem gutmütig, die Gegner fahren rasant, sind aber bei konzentriertem Fahrstil durchaus zu bezwingen – wenn die Crashes nicht so atemberaubend wären! Fahrt Ihr einem Konkurrenten im richtigen Winkel an den hinteren Kotflügel, dann kommt er ins Schleudern und überschlägt sich bis zu 20 Mal, prallt am Boden auf, wird von seinem eigenen Schwung hochgeschleudert, Staub wird aufgewirbelt und Funken stieben, kurz: man kann kaum wegsehen. Im umgekehrten Fall oder bei einem kleineren Lenkfehler, der den eigenen Boliden an den Fahrbahnrand trägt, sprühen zunächst die Funkengarben, dann setzt ein gewisses Schleudern ein, das im Extremfall zum Überschlag führt. Tot? Nein, ein einsekündiges Flimmern setzt Euer Fahrzeug wieder sicher auf allen vier Rädern auf den Asphalt. Schließlich ist man ja zum Fahren hier und nicht zum Rumstehen. Aber die durch solche fahrlässigen Lenkschludrigkeiten entstehenden Verzögerungen kosten doch gerne die entscheidenden Zehntelsekunden zum Sieg. Schade eigentlich. Aber die nächste Strecke mit neuen grafischen Überraschungen wie plötzlich über der Straße auftauchende Flugzeuge mit hohem Detailreichtum oder, was schlimmer ist, auf der Fahrbahn stehende Kisten oder Eselskarren, versöhnt Euch dann garantiert mit diesem Schicksal. Also weg mit dem Mogelvorwurf, denn die Special Edition löst das bisherige Spiel in den Regalen ab, und Besitzer der „alten" Version können das Upgrade gegen Einsendung der Original-CD plus 30 Mark von Electronic Arts bekommen.

fe

Gas geben heißt die Devise!



An wenigen Stellen ist es sogar möglich, die Fahrbahn zu verlassen. Peng!



Kurven wollen überlegt genommen sein



Fritz Effenberger

SUPER

Ist denn eine Stecke und drei Autos mehr den vollen Preis wert? Auch bei noch so toller Optik? Nein. Muß ja auch nicht. Das Upgrade kostet gerade mal 30 Mark, das nenn' ich gelungene Produktpflege. So gesehen, ist es ein tolles Spiel. Die Special Edition gehört zu den wenigen Spielen, die aus der 3Dfx-Technologie alles herausholen und auch auf einem durchschnittlich bestückten Rechner mit einer mittleren 3D-Grafikkarte ein wunderbar flüssiges Spiel zulassen. Eine solche Spielgeschwindigkeit ruckelfrei darzustellen, erfordert vor allem eines: gute Programmierung. Und genau die ist hier vorhanden. Besonders die „Special Edition"-Strecke hat es mir angetan, führt sie doch an aztekischen Pyramiden vorbei durch vor Luftfeuchtigkeit tropfenden Dschungel und in lavaglühende Tropfsteinhöhlen, aus deren finsteren Winkeln in jedem Augenblick Monstren id'scher Prägung hervorzuspringen drohen. Doch wenige Lenkbewegungen und ein beherzter Tritt aufs Gaspedal bringen uns sicher zurück ans Tageslicht.

Name:	**Need For Speed 2 Special Edition**
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Electronic Arts
Schwierigkeit	leicht
Preis	90 Mark, als Upgrade 30 Mark
Spieler	1-2
Steuerung	Keyboard, Joystick
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	ja
Spieler	1-2

Mindestanforderung
P90, 16Mb Ram, 10Mb HD, 4x CD, 2 Mb SVGA

Empfohlen
P166, 32Mb Ram, 8x CD, 4Mb 3Dfx

Grafik	84%
Sound	79%

Spielspaß

Solo	Multi
79%	76%

GET INTO FUN ZONE!



www.funzone.de



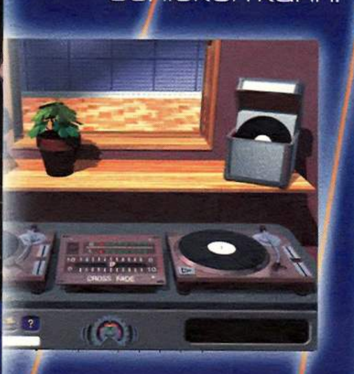
Sound Blaster AWE 64 Value

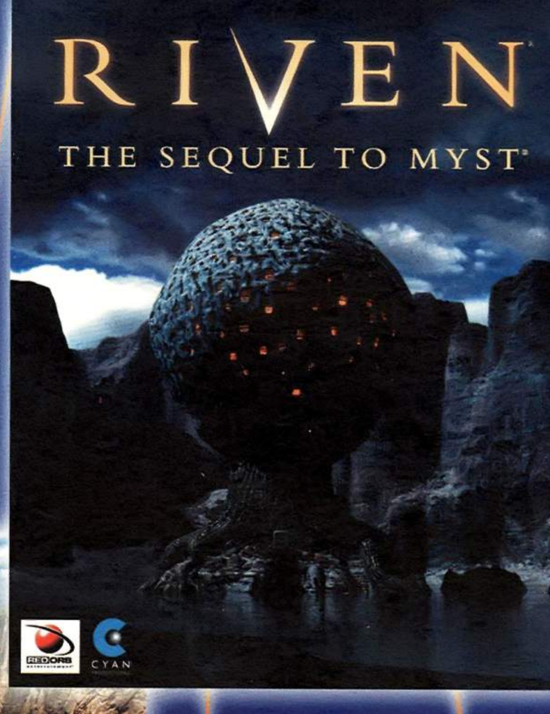
Die neue Sound Blaster-Generation bietet bestechend realistischen Klang mit 64 Stimmen und phantastischen Soloinstrumenten in einer Qualität, wie sie bisher nur von absoluten High-End-Profiprodukten bekannt war. Ein Muß für überzeugte Audio-Enthusiasten, Musikprofis und alle, die das optimale Klangerlebnis am PC genießen!

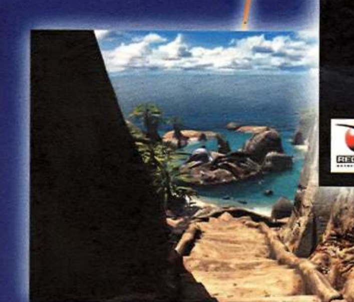
RIVEN

... Meine schlimmsten Befürchtungen haben sich bewahrheitet. Die Verwüstung ist noch schrecklicher als ich es mir je vorgestellt habe. Ich muß jetzt handeln, solange noch Zeit ist. Ich muß jemanden finden, den ich nach Riven schicken kann.









MUSIC MACHINE

Verwandeln Sie Ihren PC ohne umfangreiche Vorkenntnisse in ein leistungsfähiges Tonstudio! Wählen Sie aus verschiedenen Musikstilen, die Sie mit eigenen oder vorgegebenen Overdub-Samples arrangieren, im DJ-Raum abmischen und z.B. direkt auf Kassette ausgeben.

Aus der Werbung von

Außerdem in der FUNZONE:







präsentiert von:



erhältlich bei:

KARSTADT

und im gutsortierten Softwarehandel

KABEL 1

ARMORED
Rollende Särge im

Novalogic schießt scharf: „AF2" soll die Schmach des glücklosen Vorgängers vergessen machen


Eine Auswahl an Gegnern im Fadenkreuz des Gunners: Die russische SU-25...


...der von allen westlichen Panzerfahrern gefürchtete Hind-Anti-Tank-Chopper...


...und die traurigen Überreste eines feindlichen T-72-Panzers

Panzerfahrer sind in etwa die militärischen Gegenstücke zu Müllmännern: Ihr Job ist nicht gerade beliebt, aber ohne sie geht gar nichts. Während den Beruf des Kampfpiloten seit jeher eine fast mystische Aura umgibt, führen die Besatzungen der Kollosse auf Ketten eher ein Schattendasein. Obwohl – oder vielleicht sogar weil – Panzertruppen auch auf dem modernen Schlachtfeld neben der Infanterie den Löwenanteil der „schmutzigen" Arbeit übernehmen, wird dieser Art der modernen Kriegsführung auch in PC-Simulationen wenig Aufmerksamkeit gewidmet. Nach langer Panzer-Abstinenz will Novalogic diese Lücke nun schließen und bringt den Nachfolger des vor drei Jahren kläglich gescheiterten „Armored Fist" auf den Markt. Hauptkritikpunkte, die dem Vorgänger angelastet wurden, waren die grobpixelige Grafik und ein eher zähes Gameplay. Durch die neue Voxelspace-2-Engine, die wie schon in „Comanche 3" eine verbesserte Voxel-Umwelt mit texturierten Polygonen-Objekten kombiniert, gehört zumindest der erste Punkt der Vergangenheit an: Keine Panzer-Sim kommt derart schick daher wie „AF2". Aber eins nach dem anderen: Für die aktuelle Version von „Fist" konzentrierten sich die Kalifornier ausschließlich auf die neuste Entwicklungsstufe des „Abrams"-Tanks den M1A2. Wer sich auf Fahrten in russischen Modellen wie den T-72 oder T-80 freute, schaut also in die Röhre: Diese Stahlkolosse werdet Ihr nur im Visier Eurer 120mm-Kanone wiederfinden. Bevor es jedoch dem aktiven Dienst geht, erwartet Euch **Captain Lexington** im Marines Stützpunkt „Twentynine Palms" zur Grundausbildung, die aus vier Trainingsmissionen inklusive Video-Briefings besteht. Im Spiel selber werdet Ihr diese Filmsequenzen übrigens vergeblich suchen: Hier kommt das altbekannte Novalogic Missions-System zum Einsatz, das Euch jeden Auftrag einer Kampagne in beliebiger Reihenfolge spielen läßt. Nach Abschluß des Trainings stehen fünf Feldzüge zur Wahl, die diesmal zwar nichts mit Drogenbaronen zu tun haben, dafür aber auf das alte „Rebellen versuchen die legitime Regierung zu stürzen"-Klischee zurückgreifen. So erwarten den Panzerkommandanten in spe Einsätze in der ehemaligen Sovietunion, in Afrika, Europa, und als Bonbon eine Neuauflage des Iran/Irak-Konflikts. Habt Ihr Euch für einen „Krieg" entschieden kann es abgehen zum Mission-Briefing, wo Ihr in recht unspektakulärer Weise mit der Situation und den Zielen des aktuellen Auftrages vertraut gemacht werdet. Hier wird Euch auch mitgeteilt, ob Ihr irgendwelche Unterstützung auf dem Schlachtfeld zu erwarten habt: Neben den großkalibrigen Herren von der Artillerie schickt das Oberkommando in fast allen Missionen



Mess with the best...die like the rest! Unser Ausbilder in „Twentynine" hat zu oft „Full Metal Jacket" gesehen.

FIST 2

„Voxel 2"-Gewand



So geparkt sieht man feindliche Flieger gern

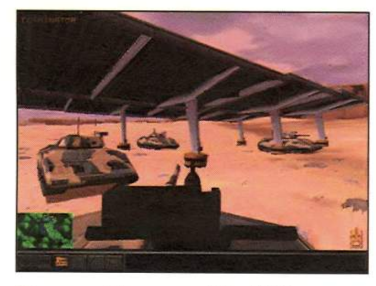
Die Transport-Helis bringen ganze Platoons ins Einsatzgebiet



Konvoyschutz: In dieser Mission sind Euch Fahrzeuge der UN anvertraut worden.



Auf der Map setzt Ihr die Waypoints für alle Platoons, die Ihr kommandiert



Panzer-Garage. Die M3 „Bradley" stehen Euch in einigen Aufträgen zur Seite.

Lufteinheiten zu Eurer Entlastung. Hierbei handelt es sich entweder um Apache-Helikopter oder in besonders harten Fällen um A-10 Warzenschweine. Im Abrams angekommen, stehen Euch vier Positionen zur Verfügung, von denen aus Ihr das Geschick Eures rollenden Sarges lenken könnt. Als Kommandant betrachtet Ihr das Geschehen entweder über das CITV (Commander's Independant Thermal Display) oder direkt aus der Turmluke, wo Ihr auch das **50er MG** bedienen könnt. Der Fahrer hat lediglich einen schmalen Sehschlitz zur Verfügung, und der Schütze verfolgt die Action durch das GPS (Gunner's Primary Sight). Grundsätzlich gibt es zwei Realismus-Einstellungen, wobei die leichtere von beiden Euch stets den Panzer fahren läßt und das Feuern der Kanone erlaubt, egal auf welcher Position Ihr gerade sitzt. Im realistischen Modus haben die einzelnen Positionen streng begrenzte Steuerungsmöglichkeiten: So läßt sich das Geschütz nur von der Gunner-Position aus effektiv bedienen und nur der Fahrer kann das Vehikel lenken. Apropos Geschütz: Drei verschiedene Munitionsarten stehen zur Verfügung, wobei jede nur gegen bestimmte Ziele optimale Leistung bringt. So erweist sich die „Staff"-Granate mit ihrer Cluster-Submunition als äußerst hilfreich gegen fliegende Ziele, kratzt aber bei schweren Panzern wie dem T 80 allenfalls die äußere Hülle des Tanks an. Wem die Auswahl der Granaten zu lästig ist, verläßt sich auf den automatischen Ladeschützen, der stets die richtige Bestückung vorschlägt. Neben seiner Panzerung verfügt der



Maik Wöhler

GEHT SO

Voller Freude habe ich auf den Nachfolger gewartet. Nach dem mehr als dürftigen ersten Teil, dachte ich eigentlich gerade nach „Comanche 3", es könne nur besser werden. Nun ja, etwas besser ist er schon, aber reichen tut es bei weitem nicht. Wie Kollege Sascha schon gesagt hat, scheint die Voxelspace 2 nichts für den Boden zu sein. Bei so manchem Anblick kommen Erinnerungen an längst vergangene Zeiten auf. Auch ist die Präsentation mehr als dürftig ausgefallen. Ein paar Zwischensequenzen der Atmosphäre zu Liebe hätte es dann doch sein dürfen. Ich frage mich, wie man nur auf die Idee kommen kann, jede Mission einzeln anwählen zu dürfen. Die Motivation leidet darunter erheblich. Gerade, wenn Erfolg oder Mißerfolg sich auf den weiteren Verlauf auswirkt, macht es besonders Spaß. Natürlich finden wir dies auch nicht. Simulanten werden eh wenig Freude haben. Es ist doch alles mehr für Freunde harter Action ausgelegt. Erstere sollten besser auf die Zukunft hoffen.



In späteren Missionen kommandiert Ihr 32 Panzer

FACTS & FIGURES: DER M1A2 „ABRAMS"S

Seit Jahren bezieht die U.S. Army ihre schweren Kampfpanzer ausschließlich von General Dynamics. Der M1A2 soll die A1-Variante des Tanks bis zum Jahr 2003 schrittweise ersetzen. Hierfür werden 1079 „alte" Abrams technisch komplett überholt und auf den neusten Entwicklungsstand gebracht. Außerdem sollen 800 neue Einheiten dazu gekauft werden. Der A2 unterscheidet sich von seinem Vorgänger hauptsächlich durch Verbesserungen an der Panzerung und der Automation der Bordsysteme. Der A2 war von Anfang an ein Sorgenkind der General Dynamics-Entwickler: So kam es z.B. zu Überhitzungen von Kontrolltafeln im Inneren des Panzers, die zu Verbrennungen bei der Crew führten. Kritik wurde außerdem laut, als Vergleichstest mit dem Vorgänger keine nennenswerten Verbesserungen der Leistung des Waffensystems aufzeigten. Andere Nationen, die den Abrams benutzen, sind unter anderem Ägypten, Saudi Arabien und Kuwait.

Technische Daten:

120mm M256 Glattlauf-Kanone

7.62mm M240 MG, koaxial zur 120 mm Kanone

Gewicht ca. 70 Tonnen

Kaliber .50 MG M2 auf dem Turm

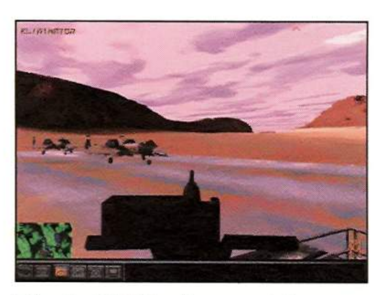
Vmax Straße 67,2 km/h
Vmax Gelände 48 km/h

7.62mm M240 MG für den Ladeschützen

Vier Mann Besatzung

Beschleunigung (0 auf 32 km/h) 7,2 Sekunden

Gas Turbine mit ca. 1500 PS



Die A-10 Warthogs stehen äußerst selten zu Eurer Verfügung



In Rußland erfreuen schnuckelige Holzhäuschen das Auge des A1M2-Fahrers



The Fog: Wer sich einnebelt, gibt ein schlechtes Ziel für feindliche Flieger ab

Abrams über zwei weitere defensive Systeme: den Rauchgranatenwerfer und ein Treibstoff-Einspritzsystem, das dicke Schwaden aus Euren Auspuffrohren qualmen läßt. Im allgemeinen aber ist Angriff die beste Verteidigung, weswegen bei Schußwechseln meistens der Tank überlebt, der die erste Granate auf den Gegner abfeuert. Je nach Kampagne steuert Ihr entweder einen Panzer oder ein bis acht Platoons à vier Abrams durch die Landschaft. Das bringt Euch nicht nur mehr Feuerkraft in Gefechten, sondern auch die Möglichkeit, Euer Leben „künstlich" zu Verlängern: Wird der erste Panzer zerstört, könnt Ihr via Menü in jeden beliebigen A1M2 springen, der sich in der Gegend befindet. Abgerechnet wird bekanntlich am Schluß: Eliminiert Ihr alle als Missionsziele markierten Gegner gilt der Auftrag als gewonnen, und eine Mini-Statistik versorgt Euch mit rudimentären Infos über Eure Performance. Außerdem könnt Ihr Euch am Ende jeder Mission das Geschehen noch einmal im eingebauten Videorecorder zu Gemüte führen. Neben den Single-Player-Missions verfügt „AF2" über einen extensiven Multiplayer Part, der alle gängigen Formen der PC-Verbindung unterstützt. Neben kooperativen Missionen erwarten den Spieler hier auch zünftige Deathmatches, einzig ein „CoOp"-Mode, in dem sich mehrere Spieler einen Tank teilen, habe ich hier schmerzlich vermißt: Angesichts der Fülle von Positionen wäre dies eine Möglichkeit gewesen, den M1A2 auch im realistischen Modus effektiv zu steuern. *sg*



Sascha Gliss

GUT

Obwohl „Armored Fist 2" technisch alle Voraussetzungen mitbringt, um in die Fußstapfen von „Comanche 3" zu treten, kann der Tank-Simulator nicht restlos überzeugen. Da sich die Action naturgemäß am Boden abspielt, treten die Schwächen der Voxelspace-2-Engine stärker zutage als im hauseigenen Referenz-Helikopter. Desweiteren ist „AF2" für meinen Geschmack etwas zu actionlastig geraten, um als Simulation durchgehen zu können. Zwar lassen sich die Waypoints frei setzen, aber das Management des eigenen Platoons über ein seperates Menü ist so umständlich, daß das Feature Euch in der Praxis eher behindert: Ein Hot-Key-System wäre hier sinnvoller gewesen. Auf der Haben-Seite steht ein dicker Bonus für die geniale Sprachausgabe – für die „echte" Abrams Crews ins Tonstudio gebeten wurden –, die atmosphärisch dichte Präsentation und die in einigen Missionen schon fast zu clevere KI der Gegner. Panzerfans mit Hang zu Action greifen zu, echte Hardcore Simulanten sollten den M1A2 zunächst auf eine Probefahrt nehmen.

Name . . . **Armored Fist 2**
Genre . . . . Simulation
Hersteller . . . . . . Novalogic
Schwierigkeit . . einstellbar
Preis . . . . ca. 90 Mark
Spieler 1-8
Steuerung . . . . . . Tastatur, ... Joystick, Flightsticks
Besonderheiten . Dolby SR, ... MMX-Support
Spiel . . . . Englisch
Anleitung . . . . Englisch
Multiplayer . . . IPX, TCP/IP, ... (Null)-Modem

Mindestanforderung
P120, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik, SVGA, Soundblaster

Empfohlen
P 200 MMX, 32 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik, Soundblaster 16

Grafik 78%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
77%	77%



"Das Programm hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen: Technisch glänzt es durch selten gesehene Perfektion, und das von Grafik und Sound überzeugend umgesetzte Endzeit-Ambiente sucht einfach seinesgleichen. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert."



PC ACTION GOLD

Wertung 85% "Weltuntergangs-Epos der absoluten Extraklasse"

PC ACTION 10/97

"Ja, bei Dark Earth kommt Freude auf. Als alter Fan von "Alone in the Dark" habe ich schon lange auf einen Titel gewartet, der eine ähnlich gelungene Stimmung rüberbringt."

TOM SCHMITT (POWERPLAY 10/97)

GOTT IST DAS SONNENLICHT. DUNKELHEIT EIN TODESURTEIL – UND DIE ZEIT IST DER FEIND.

IM 24. JAHRHUNDERT HERRSCHT DIE ZEIT DER DUNKELHEIT. DIE ZIVILISATION ÜBERLEBT IN DEN WENIGEN STÄDTEN DES MYSTISCHEN LICHTS. SIE SIND ARKHAN. IN EINEM TÖDLICHEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT MÜSSEN SIE SICH UND IHRE STADT VOR DEN HEERSCHAREN DES BÖSEN BEWAHREN.

ERLEBEN SIE EINE EINZIGARTIGE WELT. *Dark Earth* – DAS ATEMBERAUBENDE ECHTZEIT-ABENTEUER!



http://www.darkearth.com

CD-ROM

MICROPROSE

http://www.microprose.com

Die neue Onli
Generation!



Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!



Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen.



Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!



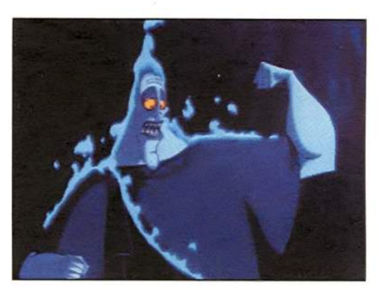
Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig.

Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

HERCULES

Disney steht für Zeichentrick und Humor – natürlich gilt dies auch für PC-Spiele



Hades sieht zweifelnd drein: Herkules ist auf dem Vormarsch

Kennern der altgriechischen Mythologie ist Hercules, der Halbsohn von Zeus, bestens vertraut. Auch RTL trägt jeden Sonntag Nachmittag in einer Serie zum Götterwissen der Antike bei, wenngleich auch etwas salopper als es die Dichtungen im Griechisch-Unterricht rüberbringen. Doch egal, woher man seine Bildung bezieht – Herkules steht für den typischen Halbgott mit übermenschlichen Kräften. Natürlich nicht nur in der Geschichte, sondern auch in Disney´s neuestem Jump ´n´Run. Keine Bange, dabei steuert Ihr nicht etwa einen intelligenzlosen Barbaren, der vor lauter Kraft nicht laufen kann. Zehn verschiedene Level muß Eurer Held bestehen und neben üblichen Sprung-&-Schlag-Aktionen auch allerlei Geschick aufwenden. So gilt es unter anderem, verschiedene Endgegner auf unterschiedliche Weise zu bekämpfen. Ein fieser Zentaur wird im Rodeo-Stil niedergeritten, eine finster dreinblickende Medusa mittels Spiegel zur Steinstatue verwandelt und die vielköpfige Hydra verliert im Spiel einen Kopf nach dem anderen. Ansonsten springt, kraxelt, schlägt, zaubert und reitet Euer Kraftprotz durch die Lande, befreit Jungfrauen und bekämpft Hades, den Gott der Unterwelt. Der schickt natürlich allerlei diabolisches Gewürm in den göttlichen Kampf, aber auch fiese Fallen machen dem Muskelpaket das Leben schwer. Witzige Zwischensequenzen im Stile Disneys lockern die Abenteuer mit gelungenen Sprüchen und der gewohnten Zeichentrickqualität auf. Die vielschichtigen Aktionsmöglichkeiten des Helden sind lobenswert; kein Level gleicht dem anderen, und auch das Erreichen jedes Teilabschnitts gestaltet sich stets anders. Doch nicht alles ist göttlich an Hercules. So ist die Grafik im Spiel gerade mal Durchschnitt; andere Produkte zeigten bereits, daß auch im Genre Jump´n´Run feinste Grafik möglich ist. Auch die Anzahl der Level ist etwas mager, Profi-Jumper werden relativ schnell damit fertig. So richtig altbacken wurde aber die Paßwort-Abfrage gestaltet: Wer in einem Level vier große Tonkrüge einsammelt, bekommt am Ende dieser Ebene einen Hinweis, um später dort wieder einsteigen und nicht wieder von vorne beginnen zu müssen. So weit, so gut. Doch keine Buchstaben- oder Zahlenfolge müßt Ihr Euch dort notieren, sondern vier verschiedene antike Vasen samt Bemalung ergeben die Lösung. Nun heißt es malen, wer weiterspielen will. Ziemlich umständlich für ein nettes Spiel zwischendurch. Ansonsten hinterließ Hercules ein gelungenes Bild: Ein witziger, netter und kurzweiliger Spaß für die ganze Familie. *jb*



In diesem Level solltet Ihr Euch vor vielen Fallen vorsehen – Springen ist gefragt, nicht Schlagen



Jede Menge Köpfe: Die Hydra besitzt viele Häupter; unser Held dafür Köpfchen



Jan Binsmaier

GUT

Klar, Hercules ist nicht für jeden geeignet. Dazu sind vor allem deutlich zu wenig Level vorhanden, und auch die Grafik bleibt kräftig hinter den Erwartungen zurück. Trotzdem: Mir gefällt Hercules! Die Ebenen unterscheiden sich völlig voneinander, die Aufgaben erfordern bei Level-Endgegnern auch mal Nachdenken. Und zwar geradewal so viel, daß es in der leichtesten Stufe auch „jüngeren Kindern" zugänglich bleibt. Für uns „ältere Kinder" bietet Hercules auch einiges, zumindest für kurze Zeit. So richtig nervig empfand ich lediglich die dümmliche Abfrage beim Wiedereinstieg in einen höheren Level. Typisch Konsolen-Art; Symbole abmalen ist nicht PC-like, warum nicht einfach richtige Paßwörter abfragen? Hercules paßt aber so richtig zum Weihnachtsgeschäft: So können Eltern ihren Spößlingen endlich mal ein PC-Spiel schenken, bei dem auf Blut oder ernsthafte Gewalt gänzlich verzichtet wurde. Man kann aufgrund der mittelmäßigen Grafik und der wenigen Level durchaus geteilter Meinung sein, ich bleibe aber trotzdem dabei: Mir gefällt Hercules!

Name	Hercules
Genre	Jump&Run
Hersteller	Disney Interactive
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, SVGA, 57 MB Festplattenplatz, Windows 95

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, Soundkarte, Gamepad

Grafik 49%
Sound 78%

Spielspaß

Solo	Multi
73%	-%

DRILLING BILLY

Hier sollte unbedingt Helmpflicht eingeführt werden

Billy hat ein echtes Wespennest losgetreten

Billy hat keine zwei Brüder, sondern muß sich durch die große, weite Welt bohren

Was wimmelte es zu meinen 8-Bit-Zeiten noch von guten Jump'n' Runs und Plattform-Games. Heutzutage, wo fast kein Spiel mehr ohne 3D oder gar 3Dfx auskommt, wirkt der Winzling Drilling Billy fast schon niedlich. Aber das soll er ja auch sein.

Was sollen wir uns lange mit der Hintergrundgeschichte aufhalten, die eh fast nebensächlich ist? Der kleine Billy schläft abends mit seinem Comic ein und im Traum saugt es ihn in einen magischen Zylinder. Ab nun zieht es ihn auf der Jagd/Flucht vor allerlei übergroßem Gemüse durch 100 Level in fünf verschiedenen Welten. Alle, die sich noch an solche Sucht-Oldies wie z.B. Apple Panic oder andere erinnern, werden sich sofort zuhause fühlen. Mit Hacken, Bohrern oder Bomben werden Löcher in die verschieden hohen Plattformen gehauen, in die die herumwandernden Früchtchen, vor deren Berührung man sich besser hütet, fallen. Steckt nun eine Banane oder Ananas in eines dieser Löcher fest, rennt man mit Billy schleunigst an die Unfallstelle und gibt dem Obst den Rest, indem man mit einem dicken Hammer draufhaut. Wartet man zulange, kann sich der Vitamin-C-Träger jedoch befreien und wabbelt erneut hinter Billy her.

In höheren Leveln wird es schon etwas schwerer, da es nun andere Leckereien gibt, die z.B. durch zwei oder sogar drei untereinander liegende Löcher fallen müssen, bevor sie sich in einem Regen aus sammelbaren Boni auflösen. Hilfe gibt es in so gut wie jedem Level durch Schatzkisten, die auch schon mal Extras wie Bomben oder Ringe enthalten, mit denen sich frühere Extras länger an sich binden lassen. Einmal angefangen, steigert sich die Schwierigkeit von gemütlich bis monster-hektisch, aber niedlich schaut es einfach immer aus. *ts*



Wo ist Käptn Iglu, wenn man ihn braucht?



Hier hat doch wieder einer mit dem Brennglas gespielt



tom schmidt

GUT Einen Innovationsschub kann, sollte und darf man von einem kleinen Jump'n'Run wie Drilling Billy nicht erwarten, aber dafür gebührt ihm zumindest ein Lob, auch Oldie-Spielgenres wieder zu beleben. Sicher, Hardcore-Spieler werden sicher mit gerümpfter Nase an dieser Plattform vorbeischauen, aber für diejenigen, die nur mal ein paar Minütchen zwischendurch daddeln möchten, ist Billy sicherlich einen Blick wert. Die teilweise etwas sehr pingelige Kollisionsabfrage ist zu Anfang schon recht gewöhnungsbedürftig, doch mit jedem neuen geschafften Level spielt man flüssiger, und auch die bösen Bienen lassen sich schneller voraussagen, als man zu Anfang glauben möchte. Die Grafik ist wirklich knuddelig gelungen, der CD-Soundtrack rundrum nett, wenn auch ein wenig zu Elevator-Muzak-lastig. Drilling Billy hat einen ähnlichen Appeal wie Solitair oder Mine Sweeper, die zwischendurch einfach immer wieder gerne einen alten oder neuen Level abgrasen lassen.

Name	Drilling Billy
Genre	Jump'n'Run
Hersteller	Magic Bytes
Niveau	einfach
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tastatur/Joystick/-pad
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	mehrsprachig
Anleitung	Deutsch

Mindestanforderung
P486DX2 66, DOS: 8MB RAM, Win95: 16MB RAM, SVGA, 2xCD

Empfohlen
P66, Win95, 16 MB, SVGA

Grafik	71%
Sound	74%

Spielspaß

Solo	Multi
68%	-%

MAGESLAYER

Die Ego-Shooter-Spezialisten überraschen mit Fantasy-Action in „Gauntlet"-Manier

Kaum hat sich der Spieler von den Strapazen in „Hexen 2" erholt, ist die Company Raven Software abermals mit einem Actionspektakel im Fantasy-Gewand zur Stelle. Zur Abwechslung betrachtet Ihr diesmal jedoch das Geschehen im Stil von „Project Paradise" aus der Vogelperspektive.

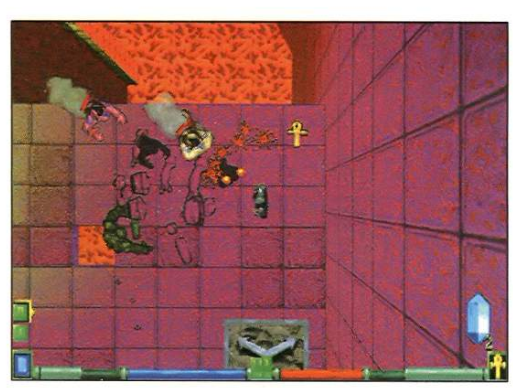
Nach Jahrhunderten ist die Finsternis in der Gestalt eines untoten Zauberers namens Wyark in Euer Reich zurückgekehrt. Da Ihr vom Geschlecht der Mageslayer abstammt, die Wyark schon einmal bezwungen haben, verschlägt es Euch wahlweise als Zwergenkrieger, Magier, Erzdämon oder weiblicher Inquisitor in eine mysteriöse Grabkammer, um dem Bösen erneut Einhalt zu gebieten. Mit Teleportern beamt Ihr Euch dort in verschiedene Level, wo Euch unzählige Kreaturen ins Jenseits befördern wollen. Zu allem Überfluß müßt Ihr nicht nur die Monsterhorden abschlachten, sondern auch darauf achten, nicht von sich bewegenden Wänden oder riesigen Zahnrädern zerquetscht zu werden, oder aufgrund instabiler Bodenbeläge in Lavaseen zu stürzen. Habt Ihr in einer Region alle Fallen und Attacken überstanden und darüber hinaus den jeweiligen Endgegner ausgeschaltet, winkt als Belohnung ein Teil einer Reliquie. Ausgerüstet mit mächtigeren Zaubersprüchen oder ähnlichen Verteidigungsmitteln, beginnt die Metzelei in der nächsten Stage dann von vorne, bis schließlich die Reliquie komplett ist und man dem diabolischen Wyark selbst gegenübertreten darf.



Der klassische Zweikampf: David gegen Goliath



Und wer macht diese Sauerei wieder weg?



Im Fantasy-Reich geht es heiß her

In den aus mehreren Ebenen bestehenden Schauplätzen gelangt Ihr darüber hinaus mittels Teleporter in sogenannte „Secret Areas", die als Mini-Labyrinthe angelegt wurden. Außerdem können diverse Power-Ups eingesammelt werden, wobei besonders bei einem dieser Nettigkeiten Freude aufkommt: Findet Ihr nämlich das Totenschädel-Symbol, verwandelt sich Euer Charakter für eine leider viel zu kurze Zeitspanne in den Sensenmann und Ihr könnt problemlos Eure Opponenten niedermähnen.

Wie es sich für ein zünftiges Produkt von Raven Software gehört, kann auch „Mageslayer" mit geschmackvollen grafischen Details beim Ableben der Widersacher glänzen: Wird beispielsweise eine Riesenspinne erlegt, schwimmen die Überreste in ihrem gelben Blut, nach der Zerstörung eines verwesenden Zombies suchen Maden das Weite, und manche Hexenmeister ziehen sich auch nach dem Verlust der unteren Körperhälfte noch über den Boden und hinterlassen dabei eine grüne Schleifspur. *cis*



Chris Peller

GUT Läßt man den Blickwinkel einmal außer acht, ist dieser Titel eigentlich auch nichts anderes als eine Variation von „Hexen". Vielleicht kann ich mich aber gerade deshalb im Gegensatz zu Ravens Endzeit-Splatterorgie „Take No Prisoners", bei der man ebenfalls in den Genuß der Vogelperspektive kommt, für diese Vernichtung von Monstermassen durchaus erwärmen. Die Grafik von „Mageslayer" ist relativ ansprechend, wobei Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten ebenfalls berücksichtigt werden. Außerdem sind die Gegner ebenso zahlreich wie die Fallen, mit denen die Gewölbe ausgestattet wurden, so daß garantiert keine Langeweile aufkommt. Darüber hinaus kreiert der hevorragende, düstere Soundtrack bei diesem Fantasy-Schlachtfest eine passende Spielatmosphäre. Weltbewegende Innovationen hat das Produkt zwar nicht zu bieten, aufgrund der zuvor genannten Attribute ist „Mageslayer" jedoch ein appetitliches Actionhäppchen für Zwischendurch, mit dem man sich prächtig die Zeit vertreiben kann.

Name: ...... **Mageslayer**
Genre: .... Action
Hersteller: .... Raven .... Software/GT
Schwierigkeit: .. einstellbar
Preis: .... ca. 100 Mark
Spieler: 1-16
Steuerung: ...... Tastatur, ... Joystick
Besonderheiten: CD-Audio, ... 3Dfx
Spiel: .... Englisch
Anleitung: .... Deutsch
Multiplayer: .... ja

Mindestanforderung
P 90, 16 MB RAM, 4xCD, 1 MB Grafik

Empfohlen
P166, 32MB RAM, 4xCD, 3Dfx

Grafik **72%**
Sound **86%**
Spielspaß

Solo	Multi
74%	76%

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
F1 Racing Erscheint 15. November!
Deutsche Version DM 77,99

CD-ROM

Titel		Preis
3 D Pinball Teil 3	DV	47,99
3´rd Millenium	DV	x72,99
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	72,99
Abenteuer i. Legoland	DV	49,99
Agent Amstrong	DV	69,99
Age of Empires	**DV**	**79,99**
AH 64 Longbow 2	DV	72,99
Akte Europa	DV	74,99
Alexander der Große	DV	59,99
Armored Fist 2	DV	72,99
Andretti Racing	DV	x72,99
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 GP 2 - Track Pack	**DV**	**25,99**
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	**DV**	**74,99**
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Fighters Antology	**DV**	**72,99**
Fighting Force	DA	79,99
FIN FIN	DV	89,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Baphomets Fluch 2	**DV**	**74,99**
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Beats & Bumpkins	DV	69,99
Betrayal in Antara	DV	x79,99

Titel		Preis
Flying Corps	DV	44,99
Formel 1 / Psygnosis	DV	74,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
Fritz 5 Schach	DV	114,99
Frogger	DV	x69,99
Galapagos	DV	x72,99
Gettysburg/Sid Meier	**DV**	**72,99**
Gold Games 2	**DV**	**34,99**
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	**DV**	**29,99**
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hercules	DA	x69,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Herrscher der Meere	DV	x69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99

Formula One Grand Prix 2 Track Pack + Editor

- Fahren Sie Rennen auf 10 neuen oder aktualisierten Strecken: Albert Park, Circuit Oscar Galvez, Nürburgring, A-1 Ring, Donnington Park, Brands Hatch, Paul Ricard, Zandvoort, 1997 Silverstone, Barcelona und Imola.
- Ein umfangreicher, WIN-unterstützter Editor ermöglicht es, Einstellungen für Grip, Motorleistung, Gewichte der Wagen, Positionen in der Boxengasse, Geschwindigkeitsbegrenzungen, Kamerapositionen, Wahrscheinlichkeit von Fahrzeugdefekten, Zwischenzeit-Infos und vieles mehr vorzunehmen.
- Alle 22 neuen Cockpits (11 in SVGA, 11 in VGA) als exacte Abbildung der Saison 1997.
- Streckenerklärungen und Fahrerhinweise für alle Rennstrecken, sowohl für die ursprünglichen als auch die neuen.

Ein Hammerteil! DM 25,99

Anno 1602 Deutsche Version DM x 69,99

Age of Empire Deutsche Version DM 79,99

Titel		Preis
Black Dahlia	DV	x69,99
Blade Runner	DV	x84,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	**DV**	**59,99**
Bleifuß Ralley	DV	x49,99
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	DV	x84,99
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Carmageddon	DV	69,99
Casper	DV	x39,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	**DV**	**27,99**
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	DA	x72,99
D-Atlas 2	DV	34,99
D-Sat 2	DV	34,99
Dark Colony	DV	69,99
Dark Earth	**DV**	**74,99**
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Das schw. Auge Trilogy	DV	29,99
Daytona USA deluxe	DV	69,99
Deadlock:Shrine Wars	DV	x72,99
Demonworld	**DV**	**69,99**
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	**DV**	**29,99**
Der vergessene Gott	**DV**	**59,99**
Diablo	DA	69,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99

Titel		Preis
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	x69,99
Imperialismus	DV	69,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	72,99
Jack Orlando	DV	34,99
Jagged Alliance 2	DV	74,99
Jedi Knight	**DA**	**79,99**
John Maddon NFL 98	DA	x72,99

Lands of Lore II Deutsche Version DM 74,99

Titel		Preis
KKND	DV	59,99
KKND Mission CD	**DV**	**29,99**
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Larry 7	DV	79,99
Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99

FIFA SOCCER 98 Deutsche Version DM 74,99

Monkey Island Teil 3 Deutsche Version DM 79,99

Jedi Knight Deutsche Anleitung DM 79,99

Incubation Deutsche Version DM 69,99

Topware Gold Games II Deutsche Version DM 34,99



NBA Live 98 Deutsche Version DM 72,99

Titel		Preis
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	**DV**	**74,99**
Myth	DV	x79,99
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	**DV**	**72,99**
Need f. Speed 2 Edition	DV	72,99
NHL Hockey 98	**DV**	**74,99**
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	x67,99
Obsidian	DV	x59,99
Ostfront	DV	x69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	**DV**	**74,99**
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	**DV**	**69,99**
Pax Imperia	DV	x69,99
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	76,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Sampras Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	**DV**	**69,99**
Pinball 97	DA	49,99
Populus 3	DV	x72,99

Titel		Preis
Power Chess	DV	89,99
Print Artist 4.0 + Kais Power Goo	DV	54,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	**DV**	**72,99**
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Moon Rising	DA	69,99
Red Baron 2	DV	x69,99
Resident Evil	**DV**	**69,99**
Risiko	DV	59,99
Rising Lands	DV	x69,99
Riven / Myst 2	**DV**	**74,99**
Rocket Jockey	**DA**	**69,99**
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Shadow o.T. Empire	**DA**	**74,99**
Silent Hunter	DV	34,99
Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99
Sonic 3D	**DA**	**49,99**
Space Bar	**DA**	**69,99**
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	DA	69,99
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	**DV**	**79,99**

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
D.O.G.	DV	59,99
Dogday	DV	x69,99
Dreams	DV	72,99
DSF Golf	**DV**	**49,99**
Dungeon Keeper	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	DV	x29,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Ecstatica 2	DV	79,99

Titel		Preis
Lukas Arts 10 Adventure	DV	54,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zusamm.Data	DV	x39,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	**DV**	**69,99**
MIA	DA	69,99
Monkey Island 3	**DV**	**79,99**
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	**DV**	**69,99**

CD-ROM

Titel		Preis
Sub Culture	**DV**	**74,99**
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	x49,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Test Drive 4	DV	x72,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX 3: F22	DV	x74,99
Tiger Shark	DA	69,99
Theme Hospital	DV	76,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider 1	DV	64,99
Tomb Raider 2	DV	x79,99
Total Annihilation	**DV**	**79,99**
Turok	DV	x79,99
Unreal	DV	79,99
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Springfield	DV	42,99
Voodo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
Waterworld	DV	69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Commander 5	DV	x72,99
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	**DV**	**74,99**
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99
Youngblood	DA	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	24,99
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Archibald	DV	19,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bundesl. Manag. Prof.	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Der Meister	DV	19,99
Der Reeder	DV	19,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Discworld 1	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F22 Lightning 2	DV	x29,99
Fallen Heaven	DV	19,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flamingo Tours	DV	19,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gabriel Knight 2	DV	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Kolumbus	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mission Force Cyber.	DV	29,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA	14,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Pole Position	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Police Quest SWAT	DA	29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 1	DV	29,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	29,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Talismann	DV	19,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
U.S. Navy Fighter 97	DV	x29,99
Ultima 8	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DV	24,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	**DV**	**19,99**
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formula T2 - Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

POWER DATA

Die Redaktionscharts spiegeln diesmal die weihnachtliche Spieleflut wieder. Mediacontrol krönte Dark Reign zum Monatssieger. Unsere Leser dagegen bevorzugten Total Annihilation.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-)	Seven Kingdoms
2.	(-)	Tomb Raider 2
3.	(1.)	Jedi Knight
4.	(-)	Floyd
5.	(4.)	Incubation
6.	(8.)	NHL 98
7.	(-)	Grand Theft Auto
8.	(2)	Dungeon Keeper
9.	(5)	Baphomets Fluch 2
10.	(-)	Hexen 2



Total Annihilation

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(3)	Dark Reign
2.	(1.)	Die Siedler 2 Gold
3.	(-.)	NHL 98
4.	(2.)	Anstoß 2
5.	(-.)	Flight Simulator 98
6.	(-.)	Total Annihilation
7.	(7.)	Formula Grand Prix 2
8.	(8.)	C&C2 – Alarmstufe Rot
9.	(6.)	Conquest Earth
10.	(4.)	Dungeon Keeper

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: August '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 10/97 sind:

Benny Schilling, Woldegk
DIABLO

Philipp Preiss, Forchheim
IMPERIUM GALAKTIKA

Mario Hemm, Grünsfeld
DSA 3

Mathias Stark, Oberhaid
SHADOWS OF THE EMPIRE

Jan Steinbrenner, Ingolstadt
TOMB RAIDER 2

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(-.)	Total Annihilation
2.	(2.)	Dungeon Keeper
3.	(-.)	Dark Reign
4.	(-.)	Little Big Adventure 2
5.	(11.)	Die Siedler 2 Gold
6.	(5)	Comanche 3
7.	(24.)	Formula One Grand Prix 2
8.	(-.)	NHL 98
9.	(9.)	indiziert (id Software)
10.	(-.)	Flight Simulator 98
11.	(10.)	Warcraft 2
12.	(-.)	Hexen 2
13.	(4.)	Earth 2140
14.	(20.)	Theme Hospital.
15.	(-.)	Baphomets Fluch 2
16.	(-.)	Pazifik Admiral
17.	(-.)	Constructor
18.	(-.)	Jedi Knight
19.	(-.)	Imperialismus
20.	(3.)	C&C 2 Red Alert
21.	(21.)	Atlantis
22.	(26.)	Der Industriegigant
23.	(-.)	Akte Europa
24.	(23.)	X-Wing vs. TIE-Fighter
25.	(13.)	Tomb Raider
26.	(2)	Diablo
27.	(29.)	Civilization 2
28.	(28)	Anstoß 2
29.	(-.)	Links LS 1998 Edition
30.	(8.)	KKND

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im Oktober sind:

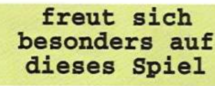
Markus Leitner, 93090 Bach
Jochen Weiler, 44799 Bochum
Dirk Kugel, 10717 Berlin
Uwe Lazer, 56410 Montabaur
Oliver Weiß, 75245 Bauschlott

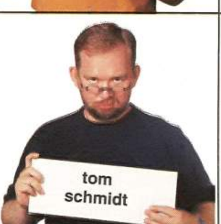


Seit 20. Oktober neue Adresse!
MPS Software Distribution GmbH
Markstr. 1, 33602 Bielefeld

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)



Knastkamera		freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
		**Blade Runner,** weil ich schon immer mal Replikant sein wollte. Außerdem erinnert mich der ganze Regen (typisch Ridley Scott) an die Heimat.	**Grand Theft Auto,** weil es mir erlaubt, zu tun, was ich auf der Autobahn manchmal so gern täte – nämlich hemmungslos Gas zu geben.	**Speed Boat Attack,** weil ein hübsches High-Tech-Cockpit allein noch kein gutes Rennbootspiel ausmacht.	...träume ich weiterhin von der Ferrari-Weltmeisterschaft in der Formel 1.
		**Wing Commander Prophecy,** weil die ersten Eindrücke einen weiteren Top-Hit der Weltraum-Saga versprechen.	**Floyd,** weil es AdventureSoft gelang, ein tolles und überaus komisches Adventure auch noch schön zu verpacken.	**Die Industrie,** weil sie schon wieder alle Top-Titel geballt zu Weihnachten auf den Markt bringt.	...hasse ich das kalt-nasse Schmuddelwetter. Wann wird´s mal wieder richtig Sommer?
		Auf das nächste Jahr, da dann meine Lieblingsserie X-COM fortgesetzt werden soll und ich den Aliens wieder zeigen darf, wo ihr Platz ist.	**Myth,** weil das endlich mal wieder ein Titel ist, der sich vom C&C-Einheitsbrei positiv abhebt und neue Akzente setzt.	**Virus,** weil ich selten zuvor so gelangweilt war. Lieber eine alte Idee hervorragend umgesetzt, als dieses Debakel.	... warte ich auf Weihnachten, weil ich dann endlich mal wieder ein Spiel in Ruhe und Frieden spielen kann.
		**Blade Runner,** weil ich mir davon eine neue Referenz in Sachen Filmlizenzen verspreche.	**Floyd,** weil ich von schön bescheuerten Adventures einfach nicht den Hals vollkriegen kann.	**Virus,** weil erst so richtig heiß machen und dann im Regen stehen lassen, gilt nicht!	... freue ich mich darüber, daß Schumi den WM-Titel vergeigt hat. Ich mag ihn einfach nicht!
		**F-22 ADF,** weil DID mit diesem Wahnsinnsteil die Konkurrenz vom Himmel holen wird. Der einzig wahre F-22-Sim kommt aus U.K.!	**Gettysburg,** weil es selbst einen Strategiemuffel wie mich vom Arbeiten abhielt, wenn General Wöhler in die Schlacht zog.	**Virus,** weil allein schon die PR-Kampagne inkl.angeblicher Hephatitis-Viren, die uns per Post zugingen, nervte.	...laufe ich nur noch in Schwarz, seit Schumi durch eigene Blödheit den WM-Titel verspielt hat.
		**Deathtrap Dungeon,** weil es Spaß machen könnte, in „Tomb Raider"-Manier Monster durch düstere Gewölbe zu jagen.	**Tomb Raider 2,** weil Lara nicht nur ein schöner Anblick ist, sondern auch die Spieltiefe wieder stimmt	**Virus,** weil eine originelle Idee wieder einmal schlecht umgesetzt wurde.	... würde ich mich freuen, wenn die weihnachtliche Spieleflut etwas gerechter über das ganze Jahr verteilt wäre.
		**Ubik,** weil das nach Bladerunner die zweite Spielumsetzung eines SF-Romans des grandiosen Philip K. Dick sein wird.	**Seven Kingdoms,** da mit diesem Spiel das Strategiegenre neu definiert wird. „Rundenbasierte" extreme Spieltiefe in Echtzeit.	Der Vorausgehorsam der Spielehersteller, die sich einen 3D-Shooter nach dem anderen indizieren lassen.	... haben wir den ersten Schwung Weihnachtsspiele weggeschaufelt, aber wehe, der zweite droht...



Gewinnen mit Blue Byte

Rundreise durch Schottland

Selbst Hardcore-Spieler, die sich mit Vorliebe nächtelang in ihren Zimmern einschließen, um ihrer Leidenschaft zu frönen und sogar – wie einige Redakteure – den Weg ins Schlafzimmer nicht mehr schaffen, müssen einmal ausspannen. Was liegt da näher, als nach Schottland zu fliegen und in den Highlands auf den Spuren des Einzigen zu wandeln?
Mit der Power Play ist das kein Problem: In Zusammenarbeit mit der Firma **Blue Byte** bieten wir allen Erkundungssüchtigen,
Landschafts- und Frischluftfanatikern zumindest die Chance auf eine

achttägige Rundreise ins Heimatland von William „Braveheart“ Wallace.

Der Trip beinhaltet unter anderem die Besichtigung einer Whiskybrennerei, einen Freundschaftsbesuch bei Nessi, eine Fahrt durch das romantische Flußtal Royal Deeside direkt nach Balmoral, dem Feriensitz der Queen. Obendrein könnt Ihr bei einigen Übernachtungen in Schlössern auf Geisterjagd gehen. Der glückliche Gewinner mitsamt Begleitung darf sich für einen von drei, zur Verfügung stehenden Terminen, entscheiden und die Reise im Frühjahr nächsten Jahres antreten.

Um in den Genuß dieser Reise zu kommen, müßt Ihr lediglich eine Frage zu Blue Bytes brandneuem Strategieknüller „Incubation“ beantworten:

Die Frage

Wie heißt die weibliche Hauptrolle in Incubation?

a) Captain Ruthford

b) Lara Croft

c) Michelle

Eure Antwort verewigt Ihr einfach auf einer Postkarte und schickt diese an:

DMV Verlag
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Mystery Tour
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Einsendeschluß ist der 17. Dezember 1997 (es gilt das Datum des Poststempels).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Mitarbeiter von Blue Byte und dem DMV-Verlag sowie deren Angehörige dürfen natürlich nicht teilnehmen.

CD-RE REINE TYP

Vorgestellt: Geräte von

In der vorigen Ausgabe habe ich ausgiebig darüber berichtet, wie man CDs brennt – diesmal erfahrt Ihr nun, womit man das am besten tut

Wer die Wahl hat, hat die Qual – das war schon immer so. Gerade bei CD-Brennern laufen die meisten Kunden wie die Katze um den heißen Brei herum. Schließlich will man ja sein Geld gut anlegen. Obwohl die Brenner immer preiswerter werden, sind sie noch lange keine Pfennigartikel, und deshalb wird lieber zehnmal zuviel geprüft, als einmal zuwenig. Dabei ist das ganze eigentlich gar nicht so schwierig. Die Zeit der Riesenunterschiede ist sowieso schon lange vorbei. Wenn man sich die heutigen Geräte mal leistungstechnisch ansieht, wird auffallen, daß viele die gleichen Spezifikationen haben – die Brennerauswahl ist zu einer Geschmacksfrage geworden. Also, was tun? Seine Wahl nach dem Los-Prinzip zu treffen, ist vielleicht doch nicht so ganz der richtige Weg. Deshalb möchte ich versuchen, Euch die Entscheidung vielleicht etwas zu erleichtern...

Inzwischen versucht eine Unmenge an Herstellern, gute Brenner auf den Markt zu bringen. Ich stelle Euch einige von denen vor, die es geschafft haben. Sie alle haben eines gemeinsam – sie gehören der Spitzenklasse an, weshalb sie für diese Bestandsaufnahme ausgewählt wurden. Aber da es ja noch ein bis drei Computerfans geben soll, die die vorige Ausgabe der Power Play nicht gelesen haben (schämt Euch!), fassen wir zuvor noch einmal zusammen, was zum erfolgreichen Brennen im System so alles erforderlich ist. Da wäre erstmal das System selbst. Das muß entgegen üblicher Meinungen kein hochgezüchteter Pentium 166 MMX sein, der einen Arbeitsspeicher hat, wie andere Leute Festplatten! Wenn Ihr an einen ehrlichen Händler geratet, wird er Euch das bestätigen. Die meisten aber wollen Euch wahrscheinlich bei der Gelegenheit gleich einen neuen Rechner (sprich Board mit Prozessor) aufs Auge drücken, da der alte ja viel zu langsam ist. Denkste – es genügt sogar schon ein schneller 486er. Mit schnell meine ich einen DX4 zum Beispiel, ein E-IDE-Controller ist zwecks Datentransferrate allerdings Pflicht. Die Maschine sollte bei Win95 über 32 MByte RAM oder mehr verfügen. Wird tatsächlich noch Win 3.x verwendet, tun es auch 16 MByte. Ein etwas heißeres Thema sind die Festplatten. Den PIO-Mode 2 sollten sie mindestens können, und auch für eine etwa 650 MByte große Partition muß noch Platz sein. Darin wird dann die CD erstellt. Zur Not tut's zwar auch ein Verzeichnis dieser Größe, aber eine eigene Partition ist im jedem Fall besser. Darauf sind die gemasterten Daten nämlich auch im Falle eines absoluten Software-Crashs sicher. Außerdem entspricht die Clustergröße bei einer derartigen Partition eher der Sektorengröße auf der CD, wodurch man besser abschätzen kann, ob auf die Scheibe auch wirklich alles drauf paßt, was drauf soll.

Ob das „alte" CD-ROM-Laufwerk nun als zweites eingebaut bleibt oder nicht, hängt vom Platz im Gehäuse, der Leistung des Netzteils und dem Willen des Eigentümers ab. Immerhin – eine CD zu CD-Direktkopie geht mit einem jedenfalls nicht. Ich persönlich würd's sowieso drin lassen, das kostet ja nichts und schont obendrein den Brenner. Wie Ihr gleich sehen werdet, ist auch ein SCSI-Controller nicht länger ein unbedingtes Muß, aber er erleichtert vieles – zugegeben, auch den Geldbeutel. Alle anderen Komponenten sind funktionstechnisch für den Brenner eigentlich eher uninteressant. Also schauen wir uns jetzt mal um, was es so alles gibt...



Bild 1: Viel Recorder für's Geld bietet der CR-2600TE von Mitsumi. Er war der erste Brenner überhaupt, der an der ATAPI-Schnittstelle arbeitete.

Mitsumi goes to IDE!

Beginnen möchte ich mit dem Mitsumi-Gerät. Der CR-2600TE (Bild 1) ist nämlich etwas Besonderes, denn er war der erste Brenner überhaupt, der an der ATAPI-Schnittstelle arbeitete. Diese innovative Neuerung brachte dem Laufwerk großen Zuspruch, und schon kurz nach der Markteinführung im Dezember 1996 galt er als **die** Alternative zu den SCSI-Geräten. Mit ihm wurde es zum erstem Mal möglich, in nahezu jedem Rechner CD-Recor-

CORDER ENSACHE!?

Mitsumi, TEAC und Yamaha

ding zu betreiben, ohne teures SCSI-Equipment kaufen zu müssen. Rein äußerlich gleicht er den bekannten Mitsumi-Laufwerken und wird wie ein normales CD-ROM in einen 5,25-Zoll-Schacht eingebaut. Er verfügt über einen Kopfhöreranschluß an der Frontseite und die bewährte Tray-Ladetechnik, die das Abspielen und Beschreiben der 12-cm-Standard-CDs sowie der recht seltenen 8-cm-CDs ermöglicht. Mit seiner sechsfachen Lesegeschwindigkeit von 900 kByte/s im Mode-1 (CD-ROM, CD-XA, Audio-CD) und sogar 1050 kByte/s im Mode-2-Betrieb (CD-I) kann er es mit jedem seiner SCSI-Kollegen aufnehmen. Das gilt auch für den Schreibmodus des Recorders. Er schreibt alle gängigen CD-Standards mit zweifacher Geschwindigkeit bei einem Datendurchsatz von 300 kByte/s im Mode-1 und 350 kByte/s im Mode-2-Verfahren. Für einen sicheren Datenfluß sorgt der 1 MByte große interne Pufferspeicher. Die Zugriffszeit des CR-2600TE wurde gegenüber dem SCSI-Vorgänger, dem CR-2200CS, nocheinmal verbessert und liegt bei typisch 200 ms – für einen IDE-CD-Recorder nicht schlecht! Der Brenner arbeitet übrigens bis PIO-Mode 3 und DMA 0/1. Angeschlossen wird der CR-2600TE am besten an den Secondary-IDE-Controller in der Master-Konfiguration. Beim Kauf liegt dem Gerät ein komplettes Starterkit bei: Die Recording-Software „Win to go 4.0“ in dreisprachiger Version, die Windows95 und WindowsNT unterstützt, drei Rohlinge à 74 min, Schrauben zum Einbau sowie das ebenfalls dreisprachige Installationshandbuch. Der Hersteller gibt 12 Monate Garantie auf dieses Gerät, dessen unverbindlich empfohlener Verkaufspreis bei 850 Mark liegt – das ist viel Recorder für's Geld!

Ich denke, der einzige Grund, der gegen dieses Gerät sprechen könnte ist, daß jemand ein 100%ig reinrassiges SCSI-System benutzt. Dann kommt vielleicht einer der nächsten Kandidaten in Frage...

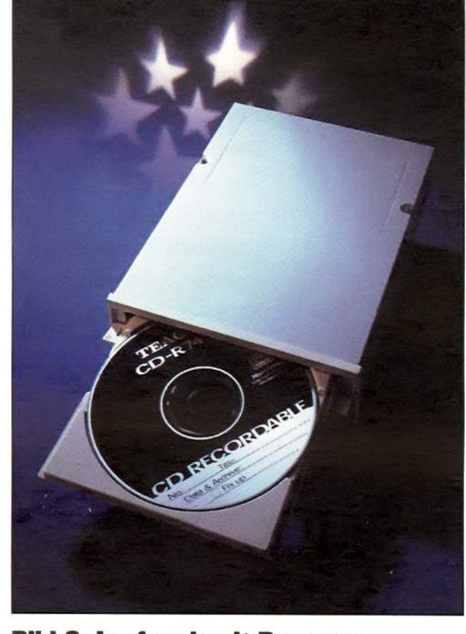


Bild 2: Laufwerk mit Brenner-Funktion: Besonders beim Lesen ist der TEAC CD-R55S rasend schnell

TEAC CD-R55S – der schnellste seiner Art

Recht eilig hat es der TEAC CD-R55S (Bild 2) – beim Lesen jedenfalls. Was sonst nur als Laufwerk angeboten wird, wurde hier mit der Funktion eines Brenners verbunden: er liest tatsächlich mit 12-facher Geschwindigkeit! Das qualitativ im Profes-sional-Bereich anzusiedelnde Gerät ist der Nachfolger des ebenso erfolgreichen CD-R50, ein 4-fach/4-fach-Schreiber. Beim Schreiben ist auch der CD-R55S nicht schneller geworden, aber das reicht ja auch. Er hat eine SCSI-II-Schnittstelle, die den Einsatz in verschiedenen Rechnerwelten ermöglicht (MAC, UNIX usw.). Wie das vorige Gerät, ist auch der CD-R55S ein internes Laufwerk, dessen Leistungsdaten sich wirklich sehen lassen können. Wie gesagt, liest er bei 12-facher Geschwindigkeit 1800 kByte in der Sekunde. Beim Schreiben bringt er es bei vierfachem Tempo auf 600 kByte/s, was ihm erlaubt, eine komplette CD in etwa 20 Minuten (incl. Fix-Up) zu brennen. Er verfügt über einen Datenpuffer von 1 MByte und eine für einen Brenner sehr schnelle Zugriffszeit von nur 165 Millisekunden. Die von TEAC garantierte MTBF-Zeit beträgt stolze 30 000 Stunden. Diese bestechenden Daten machen ihn zu einem idealen Gerät für alle, die schnell mal eine Scheibe zwischendurch produzieren müssen oder wollen. Dabei sieht man es der Rennmaschine gar nicht an, was in ihr steckt, optisch ist sie ein ganz normales CD-ROM-Laufwerk. Der CD-R55S schreibt alle Standards – mit der mitgelieferten Software „WinOnCD“ von Cequadrat lassen sich sogar bootfähige CDs herstellen. Auch „Packed-Writing“ ist möglich. Bei diesem Modus werden die Daten einfach mittels Explorer (!) auf die CD kopiert – allerdings ist die Scheibe dann nur im Brenner lesbar. Aber wen stört's bei 12-facher Lesegeschwindigkeit? Für Einsteiger bietet die mitgelieferte Software den „Wizzard“, eine Schritt-für-Schritt-Führung zur perfekten CD. Außerdem im Lieferumfang: Kabel, Montagematerial, zwei Rohlinge und ein mehrsprachiges, leicht verständliches Handbuch. Der unverbindlich empfohlene Preis: 1099 Mark.

Extern gefällig?

Kein Problem – der YAMAHA CDR-400TX (Bild 3) – ein solider, externer SCSI-II-CD-Recorder machts möglich. Dieser Brenner besticht nicht nur durch seine Technik, sondern auch durch sein Aussehen.

Das Gehäuse ist für ein Extern-Gerät erfreulich klein und formschön. Der CDR-400TX ist ein Vierfach-Schreiber (600 kByte/s), der im Gegensatz zum vorigen nur mit sechsfacher Geschwindigkeit (900 kByte/s) lesen kann, was aber für ein externes Laufwerk völlig ausreichend ist. Auch

er beherrscht alle gängigen Schreibmodi und das schon beschriebene „Packet Writing". Sein interner 2-MByte-Pufferspeicher sorgt für einen gleichmäßigen Datenfluß. Aber der „400TX" ist nicht alleine. Er hat noch drei interne Brüder, den „CDR-400C" mit Caddy-Technik und den „CDR-400T" mit Tray (Schublade). Beide sind bis auf die Ladetechnik identisch mit dem beschriebenen „400TX". Der dritte im Bunde der Internen ist der „CDR-401T", der im Gegensatz zu den anderen ein E-IDE-Interface besitzt. Die mitgelieferte Grundausstattung sind ein Handbuch, zwei Rohlinge, Installationsmaterial, Kabel (IDE und Audio) sowie die Cequadrat-Programme „WinOnCD 3.0 OEM" und „Packet CD".



Bild 3: Technisch ausgereift und erfreulich klein – der CDR400TX ist ein solider, externer SCSI-II-CD-Recorder von Yamaha

Wunder oder Innovation – CD-Rewritable

Dieser neue Speichermedientyp hat innerhalb kürzester Zeit explosionsartig den Markt erobert. Viele namhafte Hersteller haben sich dieser neuen Technologie angenommen. Ich werde hier aber nur zwei Beispiele kurz aufgreifen, da diese Geräte in derart vielen Ausführungen zur Verfügung stehen, daß ein genauer Report darüber diesen Rahmen sprengen würde. Vom Aussehen her, ist die CD-RW den handelsüblichen CDs sehr ähnlich. Von ihrer Funktion her, ähnelt entfernt der Technologie der Magneto-Optischen Datenspeicherung. Vereinfacht gesagt, werden die Informationen durch Veränderungen in der Kristallstruktur der CD gespeichert. Das Neue an dieser Technik ist, daß der Effekt Rückgängig gemacht und wiederholt werden kann – die CD ist also mehrmals, genauer: mindestens 1000 mal beschreibbar!

Zu bedenken ist jedoch, daß die CD-RWs aufgrund eines noch fehlenden Standards bis jetzt nur auf Multi-Read-fähigen Laufwerken gelesen werden können, also zur Zeit noch recht inkompatibel sind – an ein Abspielen in einer Stereo-Anlage ist nicht zu denken.

YAMAHA nutzt dieses neue Verfahren in seinem neuen CD-RW-Recorder-Flagschiff „CRW4001" (Bild 4), und auch hier wird nun auf die ATAPI-Technik gesetzt. Der interne E-IDE-Brenner kann sowohl wiederbeschreibbare als auch normale CD-Rohlinge verarbeiten, wobei die Datentransferrate beim Schreiben von CD-RWs 300 kByte/s, bei normalen CD-R's bis zu 600 kByte/s beträgt. Umgerechnet heißt das zweifach Schreiben bei der CD-RW und vierfach bei der normalen CD-R. Gelesen werden beide Medientypen mit 900 kByte/s, also mit sechsfacher Geschwindigkeit, wobei die Zugriffszeit bei 250 Millisekunden liegt. Der 500 Sektoren fassende 2 MByte Pufferspeicher und eine E-IDE-Interface-Transferrate von 4,2 MByte pro Sekunde beim Schreiben und 3,4 MByte/s beim Lesen sorgen für einen gleichmäßigen Datenfluß ohne Überraschungen. Der „CRW4001" besitzt einen Front-Kopfhöreranschluß, einen Line-Out-Anschluß mit einem Frequenzgang von 20 bis 20 000 Hz an der Rückseite und CD-Tray-Ladetechnik (Schublade). Geschrieben werden alle gängigen Standards –als Schreibmethoden stehen „Track / Disk / Session at once", „Multisession" und „Packet Writing" zur Verfügung. „Packet Writing" ist eine Methode, bei der ohne eine spezielle Brennsoftware Dateien einfach per Explorer auf die CD kopiert werden – wie bei einer Floppy. Der Schönheitsfehler an der Sache: Die Scheibe kann aber , wie auch bei TEAC, nur im Brenner gelesen werden! Wer diesen Brenner kauft, bekommt ein ansehn-liches Zubehör-Paket: E-IDE-Kabel, Audio-Kabel, je ein Medium CD-R und CD-RW, technisches Installationsmaterial, ein Handbuch und ein Softwarepaket bestehend aus dem Programmen „Easy CD pro" als Brennsoftware und Adaptecs „Direct CD" zur einfachen Datenkopie.

Das gleiche Gerät ist auch als SCSI-Variante unter dem Namen „CRW4260T" zu haben und entspricht weitestgehend der ATAPI-Version.

So, das dürfte wohl reichen, um Euch einen kleinen Überblick verschafft und vielleicht einen Kaufanreiz gegeben zu haben. Die hier beschriebenen Geräte sollen natürlich nur anregen, sich demnächst vielleicht doch mit der Eigen-Brennerei zu beschäftigen. Das ganze ist kein Hardwaretest, sondern eine wertungsfreie Vorstellung einiger High-End-Geräte. Genannte technische Daten und Preise sind Herstellerangaben, Irrtum und Änderung vom jeweiligen Hersteller vorbehalten. *Thomas Ziebarth*



Bild 4: Yamahas neues Flaggschiff: der CD-RW-Recorder CRW4001. Er bietet die neueste Technik – die mehrmals wiederbeschreibbare CD



Festplatten

Micropolis Quantum IBM Maxtor Seagate

Festplatte	Preis
1,0 GB IDE	229,-
1,2 GB IDE	259,-
1,7 GB IDE	269,-
2,1 GB IDE	319,-
2,5 GB IDE	359,-
3,2 GB IDE	399,-
3,6 GB IDE	439,-
4,3 GB IDE	439,-
6,4 GB IDE	859,-
3,2 GB SCSI U	449,-
4,3 GB SCSI U	739,-

Multimedia systeme



"Entry" Line

- Minitower-Gehäuse (200Watt)
- 16 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- 512 KB Pipelined Burst Cache
- on Board IDE-Controller
- 1,7 GB Festplatte (IDE)
- 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- 16 fach CD-ROM
- 2 MB EDO Grafikkarte
- MF-II Tastatur
- Genius Easy Mouse
- Windows 95
- 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0 - StarWriter 4.0 - StarBase 4.0 - StarCalc 4.0 - StarImpress 4.0 - StarImage - StarChart - StarMath

Modell	Preis
Intel P166 MMX	1589,-
Intel P200 MMX	1799,-
Intel P233 MMX	2049,-
AMD K6 166 MMX	1549,-
AMD K6 200 MMX	1699,-
AMD K6 233 MMX	1949,-

"Office" Line

- -> Minitower-Gehäuse (200Watt)
- -> 16 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- -> 512 KB Pipelined Burst Cache
- -> on Board IDE-Controller
- -> 3,2 GB Festplatte (IDE)
- -> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- -> 20 fach CD-ROM
- -> 2 MB EDO Grafikkarte
- -> 16 Bit Soundkarte
- -> Win95 Tastatur
- -> Genius Easy Mouse
- -> 120 Watt Lautspr.
- -> Windows 95
- -> MAGIX Home Control
- -> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0 - StarWriter 4.0 - StarBase 4.0 - StarCalc 4.0 - StarImpress 4.0 - StarImage - StarChart - StarMath

Modell	Preis
Intel P166 MMX	1889,-
Intel P200 MMX	2099,-
Intel P233 MMX	2379,-
AMD K6 166 MMX	1849,-
AMD K6 200 MMX	1999,-
AMD K6 233 MMX	2249,-

"Business" Line

- Bigtower-Gehäuse (200Watt)
- Chaintech TX - Mainboard
- 512 KB Pipelined Burst Cache
- 32 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- on Board IDE-Controller
- 4,3 GB Festplatte (IDE)
- 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- 24 fach CD-ROM
- 4 MB EDO Grafikkarte
- 16 Bit Soundkarte
- Win95 Tastatur
- Genius Easy Mouse
- 120 Watt Lautspr.
- Windows 95
- MAGIX Home Control
- 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0 - StarWriter 4.0 - StarBase 4.0 - StarCalc 4.0 - StarImpress 4.0 - StarImage - StarChart - StarMath

Modell	Preis
Intel P166 MMX	2239,-
Intel P200 MMX	2449,-
Intel P233 MMX	2729,-
AMD K6 166 MMX	2199,-
AMD K6 200 MMX	2349,-
AMD K6 233 MMX	2599,-

"PC Pro" Line

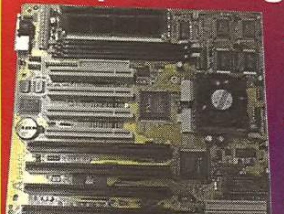
- -> Bigtower-Gehäuse (200Watt)
- -> Chaintech TX - Mainboard
- -> 32 MB EDO RAM (max. 256 MB)
- -> NCR SCSI ; PCI
- -> 3,2 GB Festplatte (SCSI)
- -> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
- -> 12 fach CD-ROM ; SCSI
- -> Philips CD-Recorder (CDD2600) 2/6
- -> Matrox Mystique2 ; 4 MB
- -> Soundblaster 64
- -> Win95 Tastatur
- -> Genius Easy Mouse
- -> 120 Watt Lautspr.
- -> Windows 95
- -> MAGIX Home Control
- -> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0 - StarWriter 4.0 - StarBase 4.0 - StarCalc 4.0 - StarImpress 4.0 - StarImage - StarChart - StarMath

Modell	Preis
Intel P166 MMX	3389,-
Intel P200 MMX	3599,-
Intel P233 MMX	3879,-
AMD K6 166 MMX	3349,-
AMD K6 200 MMX	3499,-
AMD K6 233 MMX	3749,-

PC Upgrade-Set

MMX Mainboard + CPU + Kühler
Komplett fertig m. 512 KB PB Cache



- bestellen
- einsetzen
- POWER

CPU	Preis
Pentium 133	359,-
Pentium 150	359,-
Pentium 200	579,-
AMD K5 166	379,-
Pentium 166 MMX	439,-
Pentium 200 MMX	649,-
Pentium 233 MMX	899,-
AMD K6 PR/2 166	429,-
AMD K6 PR/2 200	549,-
AMD K6 PR/2 233	799,-



Jetzt zugreifen :

Speicher	Preis
16 MB EDO	89,-
32 MB EDO	189,-

Gehäuse

Artikel	Preis
MEGATEC Minitower	89,99
MEGATEC Miditoer	99,99
MEGATEC Bigtower	129,99

Mainboards

Artikel	Preis
IT 5VXP1;512 KB;bis 266MHz.	177,-
IT 5TXP1;512 KB;bis 266MHz.	199,-
SI 5149;512KB;bis 233MHz.	219,-
Asus TX97E; Soundkarte o.B.	349,-
Chaintech 5TDM; bis 233MHz.	229,-

Prozessoren

Artikel	Preis
AMD K5 PR/2 166 MMX	259,-
AMD K6 PR/2 200 MMX	389,-
AMD K6 PR/2 233 MMX	659,-
AMD K6 PR/2 266 MMX	auf Anfr.
Intel Pentium 150 MHz.	229,-
Intel Pentium 200 MHz.	429,-
Intel Pentium 166 MMX	289,-
Intel Pentium 200 MMX	499,-
Intel Pentium 233 MMX	749,-
Intel Pentium 266 MMX	auf Anfr.
Intel Pentium II 266 MMX	1379,-
Intel Pentium II 300 MMX	auf Anfr.

Controller

Artikel	Preis
Adaptec 2940 AU ; PCI	333,-
NCR SCSI ; PCI	89,-

CD-ROM

Artikel	Preis
Cyberdrive 16 fach ; IDE	129,-
Pioneer 12fach ; IDE	149,-
Pioneer 24fach ; IDE	199,-
Toshiba 24fach ; IDE	189,-
Lite on 20fach ; IDE	169,-
Lite on 24fach ; IDE	189,-
Pioneer 12fach ; SCSI	179,-
Pioneer 24fach ; SCSI	229,-
Toshiba 12fach ; SCSI	209,-

CD-Recorder

Artikel	Preis
Philips CDD2600 ; 2/6 ; SCSI	589,-
Yamaha 200t-Kit ; 2/6 ; SCSI	666,-
Yamaha 400t ; 4/6 ; SCSI	888,-

Grafikkarten

Artikel	Preis
Diamond Monster 3D ; 4 MB	299,-
Matrox Mystique II ; 2 MB	auf Anfr.
Matrox Mystique II ; 4 MB	auf Anfr.
Matrox Millenium II ; 2 MB	auf Anfr.
Matrox Millenium II ; 4 MB	auf Angr.
S3 Trio 64V2 ; 2 MB	55,55
Cirrus Logic ; 2 MB	49,99

Soundkarten

Artikel	Preis
Soundblaster AWE 64	222,-
Terratec Maestro 32/96 SE	329,-
Terratec BASE 1	55,55
MEGATEC 16Bit 3D ; Stereo	39,99

Laufwerke

Artikel	Preis
3,5" ; 1,44 MB ; TEAC	49,99
3,5" ; 1,44 MB ; Sony	44,99
3,5" ; 1,44 MB ; NEC	44,99
3,5" ; 120 MB ; 3M	229,99

CD-Rohling

Artikel	Preis
MEGATEC gold/grün	3,79
Fuji gold/grün	5,55

Tastaturen

Artikel	Preis
Cherry G83	49,99
MEGATEC W95 (mit Handballenaufl.)	44,44
Yakumo Ergo	55,55
Yakumo Ergo m. Touchpad	99,99

Modem / ISDN

Artikel	Preis
Modem 33.6 extern	139,99
Modem 14.4 intern	44,44
Teles ISDN SO 16.3	119,99
AVM Fritz! Card	149,99

Netzwerk

Artikel	Preis
PCI - Netzwerkkarte	49,99
ISA - Netzwerkkarte	44,99
3COM 3C900 ; PCI	189,99
Netzwerkkabel (BNC) 2mtr.	9,99
Netzwerkkabel (BNC) 5mtr.	13,99
Netzwerkkabel (BNC) 10mtr.	19,99

Weitere Hardware auf Anfrage

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt zzgl. Versandkosten // Druckfehler, technische Änderungen und Auftragsannahme vorbehalten // Angegebene Markennamen sind Eigentum der jew. Hersteller // Wir versenden ausschließlich zu unseren AGB // Bei Nichtabnahme bestellter Pakete berechnen wir pauschal 29,- // Abbildungen können vom Original abweichen // *Aktuelle Tagespreise bitte erfragen.*

EIN PC MIT „SCHNUPFEN"

Wenn der Virus die Kontrolle übernimmt...

Plötzliche Abstürze, unerklärliche Performance-Einbußen und „verschwundene" Dateien und CD-ROM-Laufwerke – all das könnte daran liegen, daß der PC ein Eigenleben entwickelt hat...

Es hat alles so harmlos angefangen! Der Traum von „Künstlicher Intelligenz" veranlaßte einen Informatik-Professor vor langer Zeit ein kleines Programm zu schreiben, welches sich ohne menschliches Zutun selbst vervielfältigen, verbessern und verbreiten konnte – nur um zu beweisen, daß auch ein lebloses Ding die Fähigkeit haben kann, zu „lernen". Der Beweis wurde erbracht – das wissen wir heute nur zu gut! Woran damals aber noch keiner dachte, war der hinterhältige Einfallsreichtum einiger Computerfreaks. Sie nutzten dieses perfekte Programm, um weltweiten Schaden anzurichten – der erste Virus war geboren.Heute sind Viren im PC schon fast an der Tagesordnung. Es gibt unzählige von ihnen und es wird geschätzt, daß vierteljährlich etwa 300 (!) dazukommen. Da können wir nur dankbar sein, daß es Programmierer gibt, die die Virenscanner immer auf dem neuesten Stand halten!

Was ist ein Computervirus? Und was ist ein Virenscanner?

Nun, ein **Virus** ist ein kleines, **sehr kleines Programm**, das die Fähigkeit besitzt, sich an Dateien „anzuhängen" oder sich in sie einzubinden, um dort den größtmöglichen Schaden anzurichten. Naja, und ein **Virenscanner** ist ein größeres, **viel größeres Programm**, das versucht, genau das zu verhindern – so jedenfalls die Wunschvorstellung!

Wir unterscheiden **drei Grundformen** von Viren. Der am meisten verbreitete Typ, sind die **Bootsektor-Viren**. Ja, und dann sind da noch die **File-** und die **Trojan-Horse-Viren**. Das so ziemlich Einzige, was sie gemeinsam haben, ist, sie machen Ärger! Wie sich der auswirkt, hängt vom Virus selbst ab. Die Palette reicht von Scherzmeldungen auf dem Bildschirm bis zum kompletten Datenverlust. In einigen – sehr seltenen – Fällen wurden Festplatten so verschlüsselt, daß nicht einmal mehr eine normale Formatierung möglich war – die Platte ist erstmal verloren, wenn es sich um eine IDE-Platte handelt. Bei diesem Festplattentyp ist nämlich nicht so ohne weiteres ein Low-Level-Format selbst durchführbar. Spezielle Programme müssen her, um die Bad Blocks – also die fehlerhaften Sektoren – wieder korrekt zu markieren. Ohne diese Software muß mit Speicherplatzeinbußen bis zu einem Drittel gerechnet werden. Anders ist das bei **SCSI-Platten**. Hier können **Bootsektor-Viren** durch ein **Low-Level-Format** sicher und 100%ig beseitigt werden, weil SCSI-Festplatten, die für ein LL-Format notwendige Software im Platteneigenen BIOS mitliefern.

ABHILFE FÜR BOOTSEKTOR-VIREN:

Ein guter Virenscanner und Vorsicht bei fremden Disketten. Die meisten Bootsektor- und Masterbootsektor-Viren (ausgenommen der Ripper) haben auch eine „nette" Seite! Sie infizieren den Rechner nur, wenn mit der verseuchten Diskette versehentlich versucht wird, zu booten. Um davor zu schützen, kann die Bootsequenz im BIOS auf „C, A" eingestellt werden, denn dann greift der Rechner beim Boot nur auf „A" zu, wenn er auf „C" kein Betriebssystem findet! Bei vielen Master-Bootsektor-Viren kann sogar schon der Befehl **FDISK/MBR** Wunder bewirken, der den gesamten Master-Bootsektor der Festplatte (ohne Datenverlust) neu anlegt.

Wie funktioniert wer?

Fangen wir also mit der „Funktionsweise" der **Bootsektor-Viren** an, von denen es jede Menge gibt! Sie heißen zum Beispiel **„Parity Boot-B"** oder **„Anti-CMOS-A"** und so weiter. Der so ziemlich fieseste (und schon recht alte, aber keineswegs verschwundene!) seiner Klasse, ist mit Abstand der **„Ripper"**. Ist der erstmal auf dem System, bleibt er 'ne Weile, denn nur wenige Virenscanner werden seiner zuverlässig Herr! Sein Ziel ist es, das gesamte System nach und nach zum Erliegen zu bringen. Wie alle Bootsektor-Viren funktioniert er eigentlich ganz simpel: Er setzt sich direkt in den Bootsektor einer Partition und kontrolliert die FAT. Wird nun das System gestartet, wird als erstes der Virus geladen, womit er die Kontrolle über den gesamten Rechner hat! In dieser Position kann „Ripper" dann natürlich entscheiden, welches Programm ausgeführt werden darf und welches nicht! Meistens wartet er mit seiner Aktivierung einige Wochen oder Monate, so daß nicht mehr herauszufinden ist, welche Diskette den Rechner denn nun infiziert hat. Außerden kann er sich auf diese Weise auf möglichst vielen Disketten „verewigen"! Ist er dann aktiv, schaltet er erstmal Geräte, die er nicht mit sich infizieren kann (CD-ROM-Laufwerke, Soundkarte, Grafikadapter) ab, indem er die Treiber unbrauchbar macht. Wird der Treiber nachinstallert, muß der Rechner – und somit der Virus – neu gestartet werden. Ein paar Mal geht's gut (damit's nicht gleich auffällt!), doch dann ist der Treiber wieder History! Irgendwann beginnt er langsam, aber sicher die Systemgeschwindigkeit herabzusetzen, bis schließlich nichts mehr geht! Das gemeinste am „Ripper" ist jedoch, daß er Disketten schon beim **kleinsten Zugriff** infiziert! Die Disketten wiederum können einen Rechner aber nur dann infizieren, wenn mit der befallenen Diskette gebootet wird. Werden beispielsweise nur Daten von oder auf die Diskette kopiert, ist **keine Infizierung möglich**. Auf der Floppy selbst kann der Ripper

Arbeitsprinzip eines File-Virus

	16 kByte	16 kByte	16 kByte	16 kByte
FAT	DATEN	DATEN	VIRUS DATEN	DATEN

Grafik: T.Z.

In dieser Grafik wird das Prinzip eines File-Virus verdeutlicht. Dargestellt sind vier Dateien gleicher Größe. Vergleicht man nun eine „gesunde" Datei (grün) mit der befallenen (grün/rot) fällt auf, daß beide gleich groß sind. Die Dateigröße wird nicht geändert, weil der Virus genau die Datenmenge aus der Datei löscht, die er selbst einnimmt.

zwar nicht aktiv werden, aber früher oder später landet die Disk 100%ig in einem anderen Rechner. Das einzig Gute am Ripper ist, daß trotz einer Infizierung kein Datenverlust eintritt, falls man die Systemdateien funktionsfähig erhalten kann!

Nicht auf den Bootsektor, sondern gleich auf den ganzen Datenbestand abgesehen, haben es die **File-Viren**. Sie tragen klingende Namen wie „Vacsina", „Tequila", „Tremor" und so weiter. Hier gibt es im Gegensatz zu den Bootsektor-Viren sogar einige völlig harmlose, aber dennoch extrem nervende Zeitgenossen. Obwohl es nicht generell so ist, kann man aber durchaus sagen, je klingender der Name, desto ekelhafter und heimtückischer ist wahrscheinlich der Virus. Die File-Viren infizieren zunächst jede ausführbare Datei (EXE, COM und unter WIN95 auch deren Verknüpfungen) beim Zugriff, wobei manchmal auch die mit der jeweiligen Anwendung parallel gestarteten EXE- und COM-Dateien fällig sind – nur der Vollständigkeit halber! Wenn man sich nun einmal vorstellt, wieviele Dateien man so im Laufe einer „Computersitzung" lädt, wird klar, warum sich gerade diese Viren so explosionsartig in einem befallenen System verbreiten. Die meisten Vertreter dieser Virengattung schreiben sich in die betroffene Datei hinein – einige andere hängen sich an sie an und machen sie im günstigsten Falle nach einer gewissen Zeit „nur" temporär unbrauchbar. Hierzu siehe auch das Bild oben. Die Aktivierung dieser teilweise lange unerkannt bleibenden „Untermieter" kann von vielen Faktoren abhängen. Es können Zeit- oder Datum-Codes Verwendung finden, oder auch die Ausführung eines bestimmten Programms (bevorzugt zum Beispiel SCANDISK). Einige DOS-File-Viren sollen sogar das Programm DEFRAG benutzt haben, um sich über die ganze Platte verteilen zu lassen, wonach sie auch für den besten Virenscanner unauffindbar werden. Andere spielen lediglich jedesmal, wenn eine infizierte Datei aufgerufen wird, eine Melodie ab (zum Beispiel den „Yankee-Doodle"). Was anfangs ja ganz lustig ist, kann schnell zur nervenzerfetzenden Plage werden – bei jedem Programm-Start werden 'ne ganze Menge Dateien geladen, und genauso oft ertönt dann die Melodie – na Klasse! Werden zufällig Dateien geladen, die noch nicht infiziert sind, gehören diese spätestens ab jetzt auch zum „Club". Ganz ausgekochte Viren zeigen zusätzlich irgendwelche grellbunten, aber generell nicht jugendfreien Texte auf dem Monitor an. Es gibt einige, die danach wieder spurlos verschwinden, ohne ernsthaften Schaden anzurichten...

Es gibt aber auch andere: Den uralten (wahrscheinlich 1989 programmierten) und zum Glück sehr selten gewordenen „Neroguila-Virus" zum Beispiel. Der hat auch noch im Windows-95-Zeitalter die Hinterhältigkeit, Bosheit und Heimtücke gepachtet! Er löscht – nachdem er sich aktiviert hat – die von ihm befallenen Dateien sofort ohne Vorwarnung. Von nun an benutzt er ihren Namen. Wird dann diese Datei aufgerufen, ist das der Anfang vom Ende! Wir laden nämlich den Virus, der uns lautstark per Soundausgabe und gut sichtbar auf dem Bildschirm mitteilt, daß er nun die Kontrolle über den Rechner hat, dessen Software bereits im „Datenhimmel" ist – wobei sich „Neroguila" erfahrungsgemäß nicht so „fein" ausdrückt! Viel häufiger, aber deswegen nicht gerade netter, sind die Viren der Familie FORM...! Da sind zum Beispiel die ebenfalls uralten FORM-A, FORM-A1 (DOS 5.0 – 6.0 – Ära) – alle miteinander auch kurz **FORM-Viren** genannt. In dieser Familie gibt es welche, die geduldig in den befallenen Dateien rumsitzen und auf den Befehl warten, irgendwas von irgendwo nach irgendwohin zu kopieren. Während sie auf dem Bildschirm brav den Fortschritt der Kopie anzeigen, formatieren sie im Hintergrund die „C"-Platte! Ist doch nett, oder?

Übrigens kennen sie den Formatierungsparameter „/U"! Allerdings dürfte nun ihr letztes Stündlein geschlagen haben, denn zumindest unter Win95 läßt sich die „C"-Platte nur aus der Eingabeaufforderung, nicht aber aus der DOS-Box formatieren. Schon vor langer Zeit sind auch geschmacklose, um nicht zu sagen perverse Viren aufgetaucht, die sich heute in immer wieder neuen Varianten bemerkbar machen – wie der AIDS-II-Virus zum Beispiel. Jaja, Ihr habt richtig gelesen! Er konnte nie vollständig analysiert werden, weshalb er zwar erkannt wird, aber – je nach Variante – nicht entfernbar ist, weil er wahrscheinlich seinen Programmcode über fast alle Dateien des Systems verteilt. Werden Dateien, die Code-Fragmente enthalten gelöscht, kann er offenbar sogar den nun fehlenden Teil des Codes rekonstruiren, was allerdings ebenfalls nicht sicher ist. Er läßt in monatelanger Kleinarbeit nach und nach immer mehr Systemkomponenten im Rechner ausfallen – Coprozessor, L2-Cache, Floppy, CD-ROM, Bildschirmtreiber – bis zum endgültigen Aus – genau wie bei der biologischen Infektion. Bei jedem neuen Start der Maschine erscheinen (im „Endstadium") abwechselnd die Meldungen „Your Computer has now AIDS – he's dead" und „HIV is beautiful". Einzige Möglichkeit: FDISK – alle Partitionen löschen und neu anlegen! Bleibt nur zu hoffen, daß derart gestörte Programmierer, die solche Viren erzeugen, niemals auf ein Programm losgelassen werden, mit dem eventuell Flugzeuge gesteuert werden sollen!

ABHILFE FÜR FILE-VIREN:

Recht einfach. File-Viren können zwar zu 99 Prozent auch mit einem Virenscanner, der in der Lage ist, sie sicher zu bestimmen, nicht aus den betroffenen Dateien entfernt werden, sind aber durch einfaches Löschen der betroffenen Dateien zu beseitigen. Ich würde jedoch lieber die ganze Festplatte neu einrichten, man weiß ja nie...

Virenscanner – käufliche Viren?

Im Prinzip ja. Damit ein Virenscanner sicher und zuverlässig funktionieren kann, muß er die Codes möglichst aller bekannten Viren „in sich tragen". Natürlich kann er keinen



Diesmal mit auf der CD: Der McAFFEE Virenscanner

Rechner damit infizieren – nein, er braucht sie lediglich, um den echten Virus erkennen zu können. Hier gibt es übrigens eine sinngemäße Parallele zur Medizin. Eine Schutzimpfung funktioniert nämlich genauso. Dabei werden uns in nicht ansteckender Form genau die Krankheitserreger gespritzt, gegen die wir immun werden sollen. Das Immunsystem baut Antikörper auf, die uns fortan für eine begrenzte Zeit schützen...

Fast genauso arbeitet ein Virenscanner. Er enthält die funktionslosen Strings (Zeichenketten) der Viren und sucht mittels einer **Compare-Funktion** nach diesen auf unseren Datenträgern. Wird er fündig, schlägt er Alarm – vergleichbar damit, daß wir Menschen Fieber bekommen.

Der Scanner beseitigt den Virus per Befehl – wir nehmen eine Tablette. Auch das mit der Schutzimpfung kann man sinngemäß auf den PC übertragen! Viele Virenscanner (F-Prot, McAffee) bieten ein kleines speicherresidentes Zusatzprogramm an, das installiert werden muß. Dann wird es bei jedem Start mitgeladen und ist ständig im Hintergrund wachsam. Wird ein „verseuchter" Datenträger eingelegt, verhindert dieses Programm meist schon beim Einlesen der FAT (Diskette) oder TOC (CD) den Zugriff auf den „Erregerherd", indem er das Laufwerk sperrt und Alarm gibt. Je nach Scannertyp kann man die Konfiguration dahingehend ändern, daß er noch vor der Alarmierung den Virus – wenn es möglich ist – beseitigt. Wie bei einer Impfung ist allerdings auch dieses Schutzsystem nur begrenzt wirksam. Nach einer bestimmten Zeit (durchschnittlich drei bis vier Monate) werden wir beim Start darauf hingewiesen, daß das Programm ein Update benötigt, um einen wirksamen Schutz bieten zu können. Das Programm bleibt zwar weiterhin funktionsfähig, ist aber nicht mehr in der Lage, eventuell hinzugekommene Viren zu finden. Wenn man nun bedenkt, wieviele Viren nach Schätzungen ständig dazukommen, wird auch die Dringlichkeit der Updates klar!

Die derzeit zuverlässigsten Virenscanner sind meiner Meinung nach der **F-PROT** und der **McAFFEE**. Sie sind beide als Shareware erhältlich und werden im Internet etwa alle drei Monate in einer neuen Version zum Download angeboten. Läßt man sich registrieren, erhält man die Vollversion des Programms und über einen bestimmten Zeitraum kostenlose Updates – praktisch! Danach müssen die Updates zugekauft werden – sie liegen allerdings im Preis so günstig, daß es eine lohnende Investition darstellt! Die Einstellung „viel hilft viel" trifft auf unsere **Scanner** allerdings nicht zu. Obwohl von der Fachpresse immer wieder der Einsatz von mehreren Virenscannern empfohlen wird, kann ich davon nur abraten Nicht nur wegen des erhöhten Hauptspeicher-Platzbedarfs, sondern weil es einige gibt, die sich (je nach „Intelligenzgrad") nicht vertragen! So kann es vorkommen, daß ein Scanner den anderen als Virus meldet und umgekehrt. Immerhin enthalten beide ja alle möglichen Virencodes. Scanner A versucht dann, Scanner B zu „desinfizieren", woraufhin sich Scanner B seinerseits von einem Virus angegriffen fühlt und das tut, was ein guter Scanner tun soll – er versucht sich zu „verteidigen" und den vermeintlichen Virus zu eliminieren! Also: Bye Bye Scanner! Nach dem Gemetzel funktioniert dann meist keiner der beiden mehr. Zum Glück ist eine derartige Inkompatibilität allerdings sehr selten und trifft nur bei verschiedenen Programmen zu! Auch beim Löschen eines Scanners sollte vor der Installation eines neuen sichergestellt werden, daß nicht noch irgendwelche Programmteile des alten übrig sind, wenn nicht das gleiche Programm – zum Beispiel als Update – installiert wird. In diesem Fall reicht ein Überschreiben der alten Version.

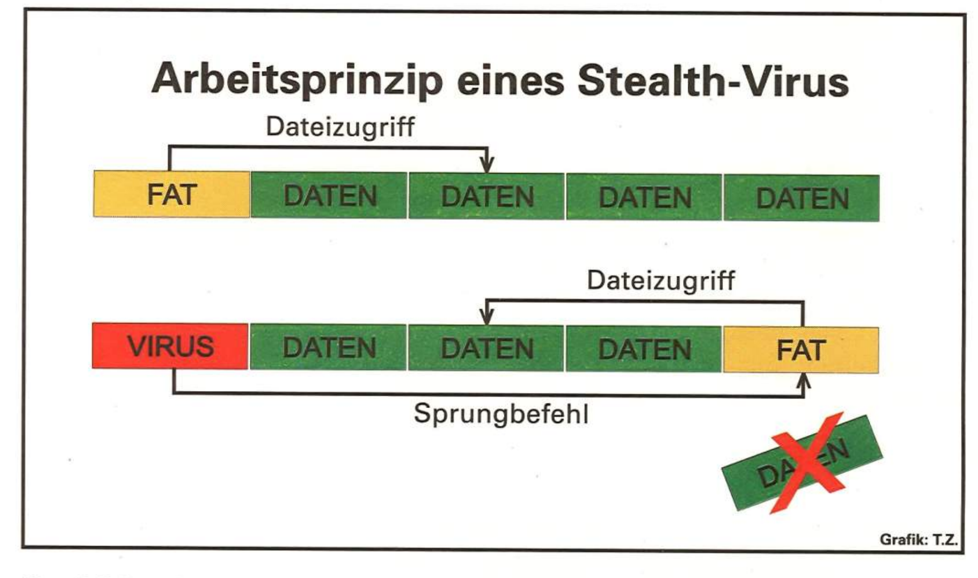
Die Zuschaltung der „VIRUS WARNING" im BIOS der Maschine ist möglich und hat eigentlich nichts mit unserem Virenscanner zu tun. Diese Funktion überwacht nämlich nur den Master-Bootsektor auf Veränderungen der **Prüfsumme**, die vom BIOS beim **ersten Start nach der Aktivierung der Option angelegt wird**. Daher kann diese Option sogar als sinnvolle Ergänzung eines Virenscanners angesehen werden, sollte aber, um sich Fehlalarme zu ersparen, vor einer eventuellen Formatierung der Platte deaktiviert werden!

COMPARE-FUNKTION

Mit dieser Funktion werden die in einer Bibliothek-Datei enthaltenen Zeichenketten mit allen Daten verglichen, die auf einem Datenträger gespeichert sind. Diese Funktion findet in mehreren Bereichen Verwendung. In unserem Fall als Virenscanner. Das Programm liest die interne Bibliothek ein und sucht nach genau diesen Zeichenketten auf dem angegebenen Zieldatenträger. Findet das Programm eine Übereinsimmung, wird ein Alarm ausgelöst. Würde man also einen einzelnen String aus der Bibliothek entfernen, würde der Scanner diesen Virus nicht mehr finden! Ein anderes Einsatzgebiet der Compare-Funktion ist die Suchfunktion von Windows. Hier wird nach dem String gesucht, der vom User eingegeben wird.

Ist Vorbeugung möglich?

Aber ja! Außer den erwähnten Virenscannern und -Schutzprogrammen kann man auch andere Vorkehrungen treffen, um sich vor Computerviren zu schützen. Regel Nummer eins: **Keine Disketten verwenden, die man irgendwo** (zum Beispiel in der Schule) **gefunden hat!** Die Methode, über „versehentlich liegengebliebene" Disketten Viren zu verbreiten, wird nicht nur in Schulen, sondern auch gern an Universitäten praktiziert. Was meistens als Scherz gedacht ist, kann in einer Katastrophe enden! So hat zum Beispiel ein Schüler eines Instituts, das PC-Schulungen durchführt, aus Rache für eine verbockte Klausur eine verseuchte Diskette auf dem Tisch des Dozenten „vergessen". Der wollte deren Inhalt prüfen und tat das aus Zeitgründen während seiner Installationsarbeit am Server! Drei Tage später stand das gesamte Institut fast einen ganzen Tag still! Selber Schuld, könnte man sagen. Schließlich hätte



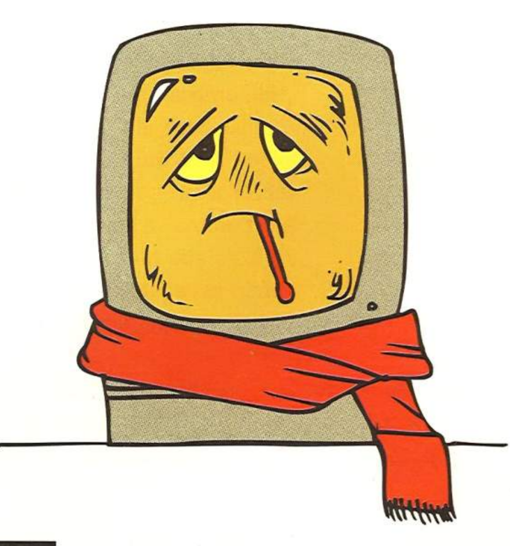
Vergleich zwischen einem intakten System (oben) und einem von einem Stealth-Virus befallenen Rechner (unten). Deutlich erkennbar ist die verschobene FAT, die ihre Befehle nun vom Virus bekommt. So kann er entscheiden, welche Programme ausgeführt werden und welche nicht – er hat also die Konterolle über den ganzen Rechner!

erstens der Dozent natürlich nicht den Server dazu benutzen dürfen, fremde Disketten zu „untersuchen" und zweitens sollte ein so großes Institut einen Virenschutz installiert haben. Andererseits – wer rechnet mit solcher Hinterhältigkeit?
Auch das Ausprobieren unbekannter (Scherz) Programme, die man von privaten Home-Pages herunterlädt, kann Folgen haben. Andererseits denke ich, wer ein „Programm zur statischen Monitor-Innenreinigung" oder gar ein „Festplatten-Auswuchtprogramm" (festhalten, diese Files existieren wirklich!) unbedingt probieren will, hat's schließlich nicht anders gewollt! Denn wenn jemand auch nur eine Sekunde an die Ernsthaftigkeit solcher Software glaubt, dann hat er – sorry – echt mehr als **ein** Rad ab!
Die zweite Möglichkeit der Vorbeugung besteht darin, **keine Raubkopien oder gecrackte Software-Versionen** zu verwenden. Mal abgesehen von der Copyright-Mißachtung, die übrigens nicht nur für den, der kopiert, sondern auch für den Käufer sehr ernste strafrechtliche Folgen nach sich ziehen kann, sind diese oft auf Flohmärkten oder in Zeitungsannoncen angebotenen, in den meisten Fällen privat und **ohne jegliches Lizenzrecht** produzierten „Billigversionen" ziemlich häufig virenverseucht!
Daß sich bei Originalsoftware ein Virus „einschleicht", ist so gut wie ausgeschlossen. Nicht ganz so unwahrscheinlich ist das bei Shareware – auch wenn sie auf CDs verkauft wird! Allerdings ist und bleibt das größte Risiko immer noch die Diskette. Man kann jedoch beruhigt davon ausgehen, daß offiziell gekaufte Vollprodukt-Software generell virenfrei ist. Das ist ja auch logisch, denn wenn ein rennomiertes Softwarehaus – egal, ob es nun Microsoft oder „nur" ein kleiner Spiele-Hersteller ist – ein Programm verkaufen würde, in das sich ein Virus eingefressen hat, dürfte das nachhaltige Auswirkungen auf seine Glaubwürdugkeit und natürlich seine Verkaufszahlen haben.

VIREN UND NETZWERK

Eine Infizierung über das Internet ist ebenfalls nicht auszuschließen, aber wahrscheinlich sehr selten. Die einzelnen Provider verfügen allein schon zum Selbstschutz über effektive Kontrollmechanismen diesbezüglich (wobei jeder natürlich „den besten Schutz" bieten kann). Aber wie gut der Schutz auch ist, kein Anbieter kann verständlicher Weise jedem Bit hinterherrennen! Was private Mailboxen betrifft, dürfte das Risiko sogar noch höher liegen, da jede E-Mail, jede Shareware ein Trojan Horse sein kann! Lediglich die Infizierung mit einem der üblichen Bootsektor- oder Master-Bootsektor-Viren über das Netz halte ich Aufgrund des Infizierungsmechanismus dieses Virentyps persönlich für unmöglich! Eine gesicherte Auskunft konnte ich jedoch nicht erhalten (Ihr wißt ja – „100 Leute = 100 Meinungen!").
Wer ganz auf „Nummer sicher" gehen will, installiert einfach den INTERNET-VIREN-WÄCHTER von unserer CD!

Den dritten Schutzmechanismus, die **„VIRUS WARNING"**, habe ich bereits erwähnt. Es stehen aber noch mehr Möglichkeiten zur Verfügung. Da wäre beispielsweise die **Umstellung der Bootsequenz** von „A-C" in „C-A", falls diese Einstellung nicht sowieso schon genutzt wird. Dadurch wird verhindert, daß die Maschine versucht, von „A" zu booten. Das würde mit dieser Einstellung nur dann geschehen, wenn der Rechner auf der „C"-Platte kein Betriebssystem findet. In diesem Fall kann eine Diskette so lange verseucht sein, wie sie will – ohne Betriebssystem keine Infektion! Naja, auch hier gibt's natürlich Ausnahmen, wenn zum Beispiel die infizierte Disk die erste Installationsdiskette eines Betriebssystems ist – aber dann ist ja wohl sowieso alles zu spät...
Auch ein **hardwareseitiger Schutz** ist möglich! Er ist aus Plastik und macht allerdings nur dann Sinn, wenn mehrere Leute den PC benutzen können, oder welche, die Ihr nicht kennt (Firma, WG oder so). Die Rede ist von einem Laufwerk-Sperrschloß. Dieses Teil wird in das Floppy-Laufwerk geschoben und abgeschlossen. Es gibt jene mit einem „richtigen" Sicherheitsschloß und solche, die mit einem Tastatur-Sperrschloß vom PC „gesichert" werden. Letzteres Produkt löst jedenfalls immer nur einen herzhaften Lacher bei mir aus, da man es getrost auch weglassen kann, denn jeder User besitzt mindestens einen dieser „Schlüssel"! Also – dieses Teil kann wirklich nur den Hersteller schützen – und zwar vor Verarmung! Die Kosten betragen für ein „richtiges" Schloß guter Qualität zirka 30 bis 50 Mark, für den „Scherzartikel" werden im Durchschnitt immerhin noch um die 18 Mark verlangt!
Das wär's eigentlich. Aber aus gegebenem Anlaß möchte ich Euch um eines bitten: Wenn Ihr unbedingt jemanden ärgern wollt, tut das nie mit einem echten Virus! Es gibt



genug Scherzprogramme zu kaufen, die als sichtbare Datei angelegt sind und wie ein lustiger „Virus" wirken. Da werden Buchstaben spiegelverkehrt dargestellt, „fallen" einfach mit lautem Knall vom Bildschirm, oder ein kleines Männchen kommt mit einem Besen und „fegt" die ganze Arbeit vom Schirm. All diese Streiche erfolgen natürlich nur optisch – die Daten gehen dadurch nicht verloren! Wird die „Virus"-Datei dann wieder gelöscht, ist auch der Spuk vorbei – war halt wirklich nur ein Scherz!

Ganz zum Schluß noch ein wichtiger Hinweis, um den ich von meinem „Informanten" – sprich dem Opfer meiner „infektiösen" Recherchen gebeten wurde: Die hier angesprochenen Funktionsweisen und Mechanismen sollen nur ein grobes Schema einiger Virentypen darstellen! Die absichtlich relativ unkonkret gehaltene und nur auf altbekannte Viren bezogene Darstellung erhebt keinen Anspruch darauf, eine genaue Anatomiebeschreibung bestimmter Viren zu sein! Die echten Virencodes sind wesentlich komplexer und wurden aus Sicherheitsgründen nicht beschrieben, schließlich wollten wir hier nur informieren – keine „Bauanleitung" liefern!

Auch wir haben uns zum Thema Virenschutz Gedanken gemacht und werden von nun an ständig verschiedene Virenscanner auf unsere CD pressen. Es handelt sich dabei um Shareware-Programme, die regelmäßig erneuert werden können. *Thomas Ziebarth*

VIREN – HOCHINTELLIGENTE PROGRAMME

Wie sie funktionieren, ist beinahe bewundernswert. Die Perfektion, mit der Computer-Viren trotz ihrer minimalen Größe zuschlagen, könnte faszinierend sein – wenn sie nicht so zerstörerisch wären! Hier nur einige Beispiele, wie sie ihre hinterhältige Aktivität entfalten...

Timebomb: Der einfachste Code. Nach einer fest einprogrammierten Zeit wird der Virus aktiv. Der Code kann genauso eine Uhrzeit-, Tages- oder Monatsangabe sein, wie auch eine bestimmte Anzahl von Bootvorgängen. Dieser Virustyp kann bis zu einem Jahr unentdeckt bleiben, wenn zum Beispiel der Rechner am 1. Mai infiziert wird und als Aktivierungscode der 30. April vorgesehen ist.

Datecode (Timebomb): Entweder wird ein direktes Datum vom Programmierer verwendet oder ein verschlüsselter Code. Beispiel: Der gefürchtete „Michelangelo"-Virus, der in der Vergangenheit schon landesweit Banken und Ämter lahmgelegt hat! Er wird am Geburtstag des berühmten Malers und Bildhauers (6.März) aktiv. Dieses Aktivierungssystem wird auch gern von politisch Radikalen benutzt, um ihre Parolen zu den jeweiligen Geburtstagen ihrer Idole zu verbreiten. Eine andere Möglichkeit könnte zum Beispiel eine Datums-Quersumme sein. Hier würde im Programmcode des Virus eine Quersummenabfrage des Datums eingebaut. Das funktioniert dann so: Angenommen, die Quersumme wäre 10. eines Monats. Dann könnte der Virus am 11.8., 12.7., 7.12., 30.7., 1.9., 8.11., 24.4. (2+4+4) und so weiter aktiv werden. Die Reihe der Kombinationen ist bei wechselnder Quersumme unendlich!

Trojan Horse Viren: Wird mit einem angeblichen Programm „mitgeliefert". Vor allem in Netzwerken gibt es immer wieder „Hilfsprogramme", die nichts weiter tun, als mitzuteilen, daß sie „auf diesem System nicht lauffähig" sind. Ihre Arbeit haben sie dann allerdings schon getan – sie haben den Rechner infiziert. Die funktionsweise entspricht meist dem File-Virus. Zu 70 % relativ harmlos – aber die restlichen 30 % haben es faustdick hinter den Ohren! Der einzige Virus, der regelrecht „installiert" wird!

Stealth Virus: Der „getarnte" – fast unentdeckbar für Virenscanner! Dieser kann nur feststellen, daß das System infiziert ist – aber nicht womit! Sie erstetzen die FAT und verschieben diese an einen von ihnen bestimmten Platz. Wird auf die FAT zugegriffen, starten wir den Virus, der somit Kontrolle über das ganze System erlangt!

Multipatite Viren: Die variabelste Art überhaupt. Jeder dieser Viren kann wahlweise als Bootsektor-, File-, oder Trojan-Horse-Virus auftreten. Die jeweilige Funktionsweise ist entsprechend. Meist gefährlich! Beispiel: „NEROGUILA".

Polymorphe Viren: Fast unentdeckbar! Wie beim Stealth-Virus kann der Virenscanner nur einen undefinierten Befall mitteilen. Diese Viren schreiben bei jedem Rechnerstart ihren verschlüsselten (!) Programmcode um. Und auch der Programm-Verschlüsselungscode wird jedesmal geändert. Es handelt sich um die „intelligentesten" und somit gefährlichsten Viren!

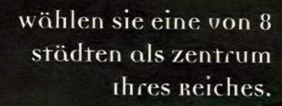
Compagnon-Viren: Funktionieren wie File-Viren, mit dem Unterschied, daß sie ein gleichnamiges Double einer EXE-Datei anlegen, welches die Endung .COM erhält. Um unentdeckt zu bleiben, wird diese Datei mit dem Attribut „HIDDEN" (versteckt) versehen. Da eine COM-Datei immer **vor** einer EXE abgearbeitet wird, wird der Virus geladen, der dann die „richtige" Datei mittels Sprungbefehl aufruft – oder auch nicht – je nach Laune. Auf diesen lästigen, aber meist völlig ungefährlichen Virustyp hat der beste Virenscanner ein wachsames Auge. Läßt man sich generell alle Dateien (also auch die versteckten) anzeigen, fallen die doppelten Dateinamen auf. Werden die Doubles mit der Endung COM dann gelöscht, hat der Spuk meistens ein Ende! Aber beim Löschen aufpassen! Es gibt auch „echte" COMs, die versteckt sind!! Richten in 90 % aller Fälle keinen Schaden an, sondern verhindern „nur" zeitweise das Starten bestimmter Programme.

LORDS OF MAGIC™





"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games





8 magische Rassen

In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsteren Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

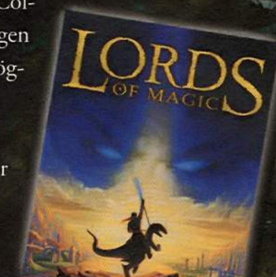
Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!

3-D Terrain Editor



Auf ihrem weg durch urak kämpfen sie in dunklen und geheimnisvollen Höhlen, Burgen und Kerkern.

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.



Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.



Tief drinnen in ihrem Turm erschaffen ihre zauberer neue magische sprüche und geheimnisvolle Kreaturen.



SIERRA®

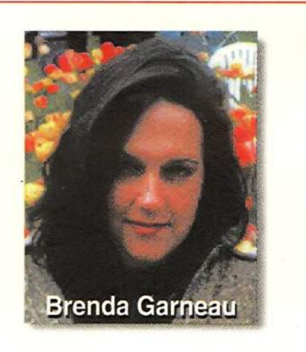
www.sierra.de

ZORK: GRAND

20 Jahre Kult-Serie

ZORK, seit 20 Jahren und 12 Folgen ist diese Adventure-Serie ein Muß für jeden Adventure-Fan, doch die Luft ist noch lange nicht raus!





Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Als langjähriger Fan und Spieler der originalen Zork-Text-Adventures sitzt Laird Malamed auf einem heißen Stuhl. Er ist der Regisseur von Activisions neuestem Projekt: „Zork: Grand Inquisitor". Sämtliche Entscheidungen über die Story, Schauspieler bis hin zum Sound-Design laufen über seinen Tisch. Hier liegt es an ihm, jedes Element einer Serie aufrecht zu erhalten, die seit über 20 Jahren erfolgreich ist; länger als jedes andere Spiel in der Computergeschichte.

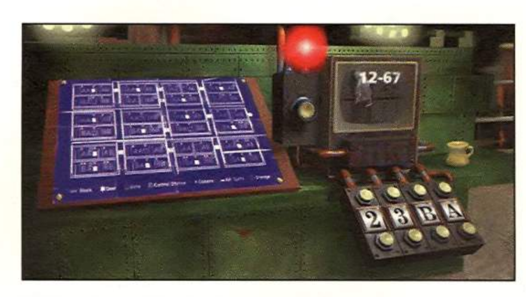
Power Play: Du besitzt einen wirklich interessante Hintergrund, Laird. Während es scheint, daß es die meisten Leute aus der Branche zu Filmen hinzieht, bist du von Hollywood zu Silicon Valley gekommen. Erzähl mir doch ein wenig über dich selbst und deine Rolle in Zork: Grand Inquisitor.

Liard Malamed: Ich bin der Regisseur von Zork. Ich habe alle kreativen Entscheidungen für dieses Projekt, das ich auch ins Leben gerufen habe. Ich hatte die Ideen und habe das Team zusammengestellt. Eigentlich bin ich herumgelaufen und habe gesagt: „Versucht dies und versucht das, das ist gut, das ist schlecht."

PP: Du hast eine Menge Soundbearbeitungen für große Sendungen, darunter „Die Chroniken des jungen Indiana Jones", „Quiz Show" und „Clear and Present Danger" gemacht. Wie kam es zu der Entscheidung, auf Computerspiele umzusteigen?

LM: Nun, als ich die Filmhochschule verließ, wurde mir mein erster Sound-Job angeboten, aber auch eine Stelle bei Voyager, um an einem Hypercard-Projekt über eine Dokumentation, einem Einstieg in diese Dokumentation, mitzuarbeiten. Während meiner Zeit auf der Hochschule haben mich beide Seiten interessiert, aber die Chance, an „Indiana Jones" zu arbeiten, war natürlich viel aufregender als eine Doku. Als Young Indy dann zu Ende war, habe ich auch ein paar Bewerbungen an Computerspielefirmen geschickt. Ich bekam schließlich eine Stelle bei Sony, aber elf Monate, nachdem meine Bewerbungen heraus waren, meldete sich Activision bei mir. Nachdem ich Young Indiana Jones verlassen hatte, waren sie so etwas wie meine erste Wahl, nur hat es bei ihnen etwas länger gedauert, auf mein Schreiben zu reagieren. Und auf den Tag genau ein Jahr später, als ich meine Bewerbung abgeschickt hatte, bekam ich endlich meinen Vorstellungstermin (lacht).

PP: Macht es dich irgendwie nervös, an den Schalthebeln von Zork zu sitzen, einem Produkt mit einer langen Geschichte und so vielen Anhängern weltweit?



Münchner Verkehrsbetriebe, Guten Tag



INQUISITOR
und kein Ende

LM: Und ob! Die ganze Zeit eigentlich. Wenn ich das Spiel präsentiere und Sachen zeigen, die noch nicht veröffentlicht wurden, bin ich manchmal schon nervös. Ich verändere Sachen, füge etwas hinzu, das das letzte Zork nicht hatte, die ich aber für gut halte. „Oh, das bin ich aber von Zork gewöhnt, und jetzt ist es ganz anders. Mag ich das jetzt, oder nicht?“ Ja, ich denke, das werde ich solange nicht loswerden, bis das Spiel schließlich in den Regalen steht. Oder vielleicht noch ein paar Wochen danach.

PP: Erzähl`mir doch ein bißchen über das Spiel, für die ein oder zwei Leute auf diesem Planeten, die noch nichts darüber gehört haben.

LM: Also, ich kann nur hoffen, daß es wirklich nur so wenige sind. Ich ruf sie auch gerne persönlich an, wenn du mir die Telefonnummern gibst. Je nach dem, wie man die Zork-Spiele zählt, ist Grand Inquisitor das zwölfte oder dreizehnte Spiel in der Reihe, und es findet in einem völlig neuen Zeitrahmen innerhalb des Zork-Universums statt. Der Großinquisitor hat die Magie völlig verbannt und Technik an ihre Stelle gesetzt. Unsere Aufgabe als Spieler ist es, den Großinquisitor ein für allemal zu entmachten. Es ist ein Adventure aus der Sicht des Spielers, so daß alles so aussieht, als ob du dich selbst in dieser Welt befinden würdest. Du findest Objekte und Personen, mit denen du kommunizieren kannst. Diese stehen dir meist im Weg, zwar irgendwie witzig, aber trotzdem frustrierend. Du mußt also Wege finden, sie auszutricksen. Das Ziel des Spiels ist es, die magischen Schätze zu entdecken, aber das wird dir solange nicht gelingen, bis du einen Weg gefunden hast, in den Untergrund zu flüchten, und sich dort die Geschichte vor dir entfaltet. Finde also die magischen Schätze, die es dir ermöglichen, den Großinquisitor auszuschalten und die Magie ins Land zurückzubringen.

PP: Irgendwo habe ich gehört, daß man in klassische Zork-Gebiete zurückreisen muß.

LM: Genau. Da die Magie verbannt wurde, befinden sich die Schätze nicht wirklich in der Jetztzeit. Auf diese Weise konnten wir bekannte Zork-Locations einbauen, und wir lassen den Spieler durch Zeittunnel springen, um dorthin zu gelangen. Das einzige Problem ist, daß man nicht allein durch einen solchen Tunnel gehen kann. Dazu muß man die geistige Essenz einer anderen Kreatur bei sich haben. Du findest also auf deinen Reisen drei solche gefangenen Wesen, die es dir gestatten, eine andere Sicht auf das Spiel zu werfen. Deine erste Sicht ist als Mensch, so ca. 1,80m groß. Dann wirst du zu einem Brogmoid, der nur so ca. 80 cm groß ist, du wirst zu einem Wesen, das fliegen kann, und schließlich zu einem Telepathen. Du hast dann die Möglichkeit, auf Leute zu klicken und zu hören, was sie gerade denken.

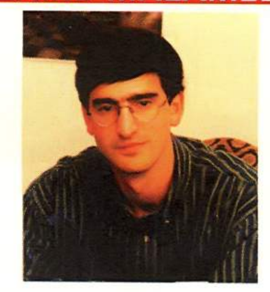
PP: Oh, das hört sich cool an.

LM: Oh ja, und gleichzeitig spielst du auch eine Frau. Also, ihr Männer da draußen, macht euch schon mal bereit, in die Rolle einer Frau zu schlüpfen. Das ist nicht mehr als fair, da sonst fast immer von Frauen erwartet wird, Männerrollen zu spielen.

PP: Okay, aber reden wir hier von einer Art Lara Croft, oder doch eher von einer durchschnittlichen Elsa Normalverbraucher?

LM: Nun, du siehst sie ja eigentlich nicht. Da du durch ihre Augen schaust, siehst du natürlich auch nicht, wen du spielst. Du hörst nur ihre Stimme. Wenn du sie in den Videos siehst, ist sie so 1,65m groß und von ihren Proportionen wirkt sie recht menschlich. Nun gut, sie hat telepathische Fähigkeiten und einen ziemlich flachen Kopf (lacht). Das hebt sie schon ein wenig von der Masse ab. Dann gibt es noch diesen Teil, den wir hier ganz witzig finden. Du mußt sie ein paar Runden Strip-Goo-Fire-Water spielen lassen, und wenn du verlierst, bist du ein Kleidungsstück los. Du siehst dich zwar selber nicht, wie du dich ausziehst, aber verlieren sollst du trotzdem nicht.

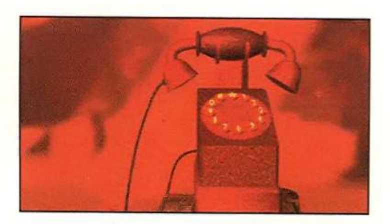
LAIRD MALAMED



Laird, Regisseur von Zork: Grand Inquisitor, fungierte bereits für Zork Nemesis als Technischer Direktor. Zuvor arbeitete er als Sound Editor für Filmstudios wie Lucasfilm Ltd., Walt Disney Pictures, Sony Pictures Entertainment und Paramount Pictures.

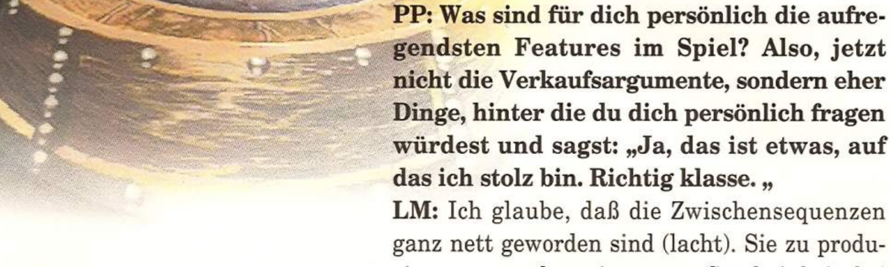


Etwas frische Luft tut gut, denn bald gibt es keine mehr



Der heiße Draht zum Chef persönlich





PP: Was sind für dich persönlich die aufregendsten Features im Spiel? Also, jetzt nicht die Verkaufsargumente, sondern eher Dinge, hinter die du dich persönlich fragen würdest und sagst: „Ja, das ist etwas, auf das ich stolz bin. Richtig klasse. „

LM: Ich glaube, daß die Zwischensequenzen ganz nett geworden sind (lacht). Sie zu produzieren, war schon ein ganzes Stück Arbeit, bei einem sehr engen Terminplan, aber als dann endlich der Sound und die Special FX eingearbeitet waren, kamen sie sehr eindrucksvoll herüber. Bei manchen Spielen und ihren Zwischensequenzen denkt man ja „Du lieber Himmel, ich hol mir mal in der Zwischenzeit ein Bier“. Ich glaube, unsere sind wirklich unterhaltsam, besonders, da so einige US Fernsehlegenden wie Dirk Benedict oder Rip Taylor auftauchen. Die Stimme unseres Dungeon Masters ist Michael McKeon von „Spinal Tap“ und „Laverne and Shirley“. Das zum einen. Ein anderer Teil, den ich sehr mag, sind unsere Rätsel. Ich liebe es besonders, was aus unserer G.U.E. Tech (der magischen Untergrund-Universität) geworden ist. Das ist wirklich schön. Es ist auch das erste Mal, daß man sie zu sehen bekommt, während sie in den alten Zork-Spielen immer nur erwähnt wurde. Sie wurde sogar noch nie richtig beschrieben, so daß wir freie Hand bei ihrer Gestaltung hatten. Ich mag auch Marvin, den mythischen Goldfisch aus dem Anfang des Spiels. Er ist der Charakter, den du mit einem Haken fangen mußt; er beschützt die Port Foozle Bay. Du mußt einen Six-Pack-Holder, so einen Halter für Büchsen, in die Bay halten, um ihn zu verschrecken. So haben wir auch ein wenig Propaganda für den Umweltschutz eingebaut.

So ganz frisch sieht diese Quelle auch nicht mehr aus



Ein teuflisch verzwicktes Labyrinth

Endlich hat das Team von Zork: Grand Inquisitor wieder gut lachen – alles ist fertig!



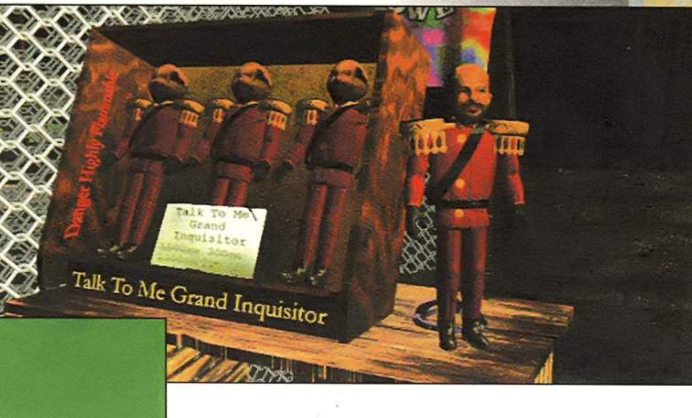


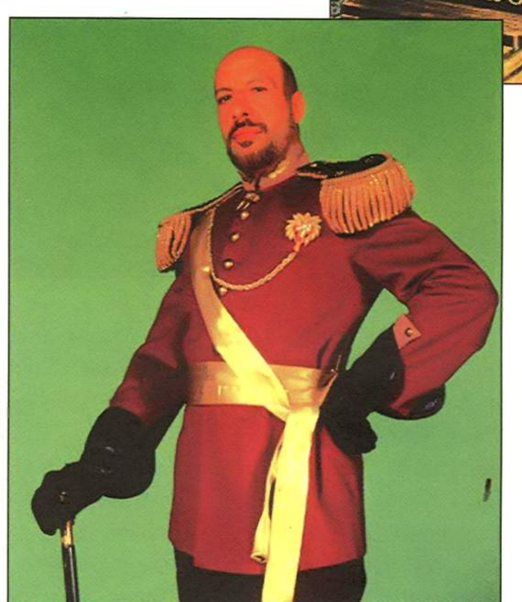
Ah, ist schon klar. Wenn mir nur noch einer zeigt, wo das Kaffeemehl reinkommt.

PP: Jetzt muß ich wohl ein wenig des Teufels Advokat spielen. Laird, es gibt diese Auffassung in der Branche, daß Full-Motion-Videos, selbst wenn sie nostalgische Gefühle für alte Schauspieler aufleben lassen, aufhören sollten. Solche „B“-Schauspieler sollten halt dort bleiben, wo sie hingehören. Wie seht ihr das bei euch?

LM: Also, wir hatten schon eine große Diskussion darüber, ob wir alles mit 3D-Charakteren, alles mit FMV-Schauspielern oder gar nicht machen sollten. Weißt du, Zork braucht nun einmal lebendige Charaktere, auch, weil Zork schon so weit gegangen war und wir wollten nicht einen zu großen Schnitt zu den bisherigen Teilen einführen. Ich habe mich auch unter vielen Zork-Spielern umgehört und gefragt: „Was habt ihr von den FMVs in Nemesis gehalten? Was wollt ihr im Spiel?“ Und der Großteil der Antworten bestätigte, daß die Leute Full Motion Video wollten, während sich eine Handvoll für eine Kombination entschieden hatte. Das wollte ich nun umsetzen und das war es auch, was wir uns vorgenommen hatten. Alle Kreaturen sind nun 3D, was ich für eine prima Zutat für die Serie halte. Ich glaube, speziell bei den FMVs ist es wichtig, sie nicht zu übergroß zu gestalten. Es gibt nun mal eine ganze Reihe von Fragen in Dialogen, die man durchgehen muß, und das bremst. Bei uns sieht es jetzt so aus, daß du auf jemanden triffst, dich entweder mit ihm unterhälst oder deiner Wege ziehst. Du gibst ihnen vielleicht ein Objekt, quatschst ein bißchen und ziehst weiter. Diese Sequenzen sind ziemlich kurz gehalten. Und vor allem stellen sie nicht den Hauptteil des Spiels dar. Charaktere triffst du ganz zu Anfang über der Erde, aber sobald du dich unterirdisch bewegst, ist alles menschenleer. Also, hier wimmelt es nicht von Charakteren, nur noch ein paar Kreaturen. Sobald du kein Tageslicht mehr siehst, gibt es auch kaum noch FMVs. Ich glaube, so kann es funktionieren. Ich weiß, daß sich viele Leute über Spiele beschwert haben, die nur aus Videos bestehen, aber ich denke auch, daß wir es schon mit Nemesis ganz gut hinbekommen haben, und jetzt sind wir es auch sehr humorvoll angegangen. Unsere Video-Crew war

Der Herr Großinquisitor persönlich; einmal live und in Farbe, ein andermal als leicht entflammbare Sprechpuppe





sich auch ganz bewußt über das, was sie tut. Es ist halt Video und kein Film, so daß alle eher ein bißchen rumgeblödelt haben, statt sich selbst zu ernst zu nehmen, und ich glaube das kommt gut rüber.

PP: Über sich selbst lachen zu können, findet man nicht in allzu vielen Spielen. Glaubst du, daß sich Spiele generell einfach viel zu ernst nehmen?

LM: Darüber habe ich bis jetzt noch gar nicht nachgedacht. Weiß ich nicht. Es ist sehr einfach, sie ernst zu nehmen (lacht). Du arbeitest 18 oder 20 Monate lang an so einem Spiel, und du siehst nichts anderes, manchmal nicht mal deine Familie. Ich denke, einer der Gründe, daß man nicht allzu viel Humor sieht ist, daß er eine Menge Zeit erfordert und wenn man in einem Projekt steckt, das versucht, sich von äußeren Kontrollen freizumachen, ist es sehr leicht, den Sinn für die Zeit zu verlieren. Also, unser Humor steckt viel mehr in kleinen, schnellen Einzeilern oder auch in den Video-Sequenzen, wo es auf genaues Timing ankommt, da wir das Playback kontrollieren. Ich denke schon, daß es oft daran liegt, obwohl das bei uns nicht so der Fall ist, da wir alle eine ziemlich gute Einstellung mitgebracht haben. Für mich ist die einzige andere Firma, die richtig guten Humor produziert, LucasArts. . .

PP: Ja, oder Sierra mit Leisure Suit Larry.

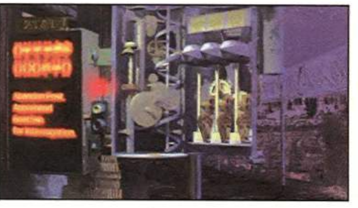
LM: Ja, kann sein, aber die habe ich nie gespielt. Da bin ich nie reingekommen. Ich erinnere mich noch, daß ich das originale King's Quest aus irgendwelchen Gründen ganz witzig fand. Ich glaube, es kommt hier viel auf das richtige Timing und den Umgang mit der Sprache an. In Zork z.B. die Sprache, wenn der Dungeon Master bei uns ist. Vieles was er sagt, kommt uns sehr komisch vor, weil er sich so herrlich blumig und antiquiert ausdrückt, so wie heute kein Mensch mehr reden würde. Vielleicht wäre es sogar ganz zuträglich, Leute im normalen Leben ein wenig aus dem Trott zu bringen, wenn man sie einfach sprachlich ein wenig verwirrt (lacht).

PP: Laird, nochmal: wie gehst du mit einer Serie um, die 20 Jahre überbrückt, die du mit einem sich ständig ändernden Geschmack einer solch riesigen Fangemeinde mischst? Sicher, du mußt mit jedem Teil einen Schritt vorwärts gehen, aber die Fundamente sind so wunderbar gelegt worden, daß es dich doch irgendwie nervös machen muß, wenn du Änderungen einbringst. Wie entscheidest du, wie das Produkt aussehen soll? Wie gehst du da vor?

LM: Also, als erstes versuchen wir festzulegen, was sich von den Originalspielen noch in den Köpfen der Leute befindet und auch heute noch funktioniert. Wir haben uns dazu speziell die Rätsel angeschaut. Welche Art Rätsel findet man in Zork I, II und III? Waren das eher Puzzles vom Typ „Hier ist ein Hinweis, und du findest die Stelle, wo du ihn anwendest"? Dann gibt es auch noch die Charaktere. Sind sie ehrlich? Erzählen sie dir alles, oder reden sie nur um den heißen Brei herum? Oft ist ja das letztere der Fall (lacht). Wir suchen also nach solchen Elementen und versuchen, sie weiterzubringen. Und dann gibt es noch die Sprache. Ein Großteil des Humors der orignalen Zorks war in der Sprache versteckt und viele Leute erinnern sich noch gut an den besonderen Wortwitz. Nur, wenn



Die Hölle in Tüten

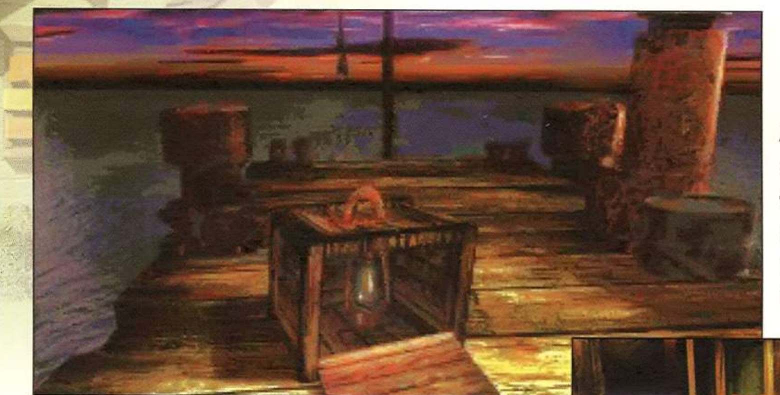


Der nächste Ziegenfisch wird zum Verhör gebeten



Noch eine der unzähligen, geheimnisvollen Apparaturen





Auf diesem beinahe romantischen Steg finden wir außer einigen unterkühlten Gestalten kaum Gesprächspartner



Der Stimmungsmesser kennt kein Erbarmen



Jede Truhe, jedes Faß kann neue Überraschungen bergen



Der Souvenir-Shop für den ultimativen Untergrund-Trip



Bei der Grafikqualität sollten dies besser keine Fehlfarben sein

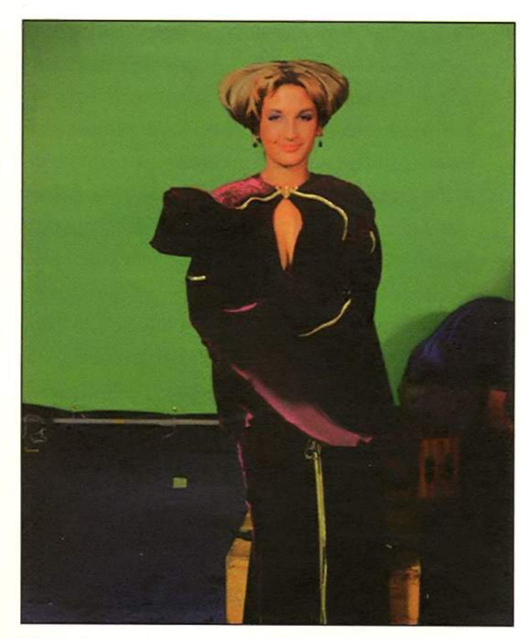
man es mal nüchtern betrachtet, ist die Idee von einem Untergrundimperium, in dem sich ein Dieb herumtreibt nun nicht gerade ein Brüller an sich. Das ist schon eher ernster. Es ist etwas Dunkles, das wir zu ergründen versucht haben und was meiner Meinung nach mit Zork Nemesis, besonders geglückt ist. Auch in Grand Inquisitor gibt es eine Menge dieses „dunklen Elements". Ich meine, da haben wir diesen tyrannischen Wahnsinnigen, der glaubt, einfach jeden versteinern zu können und die Leute mit 500 Propaganda-Kanälen zuballert, um eigene Gedanken zu unterminieren. Das war unser erstes Ziel, zum Originalspiel zurückzukehren und zu fragen: „Okay, an was erinnern sich die Spieler?" Ich denke, wenn sich einige Leute die alten Zorks noch einmal vornehmen würden, hätten sie sicherlich ihren Spaß, aber es wäre sicher anders, als das, an was sie sich erinnern. Ben Bird, der Sound-Designer der alten Star-Wars-Trilogie hat mir einmal erzählt, wie die Zuschauer im Kino zusammengezuckt sind, als der erste Sternenzerstörer mit lautem Gedonnere über die Leinwand rauschte. Es gab jedoch im originalen Star-Wars-Track gar kein so lautes Gedonnere. Sie mußten es für die Special Edition extra reinmontieren, da die Leute es so erwarteten. Beobachtungen und Erinnerungen können sich über die Zeit sehr verändern. So haben wir also hauptsächlich nach den Elementen gesucht, an die sich die Leute erinnerten und von ihnen wollten, daß wir sie zurück ins Spiel bringen. Da gibt es sicher auch einige Rückschläge. Wenn du stirbst, erhälst du eine Textmeldung, die sich auf das Originalspiel bezieht. Es gibt ein Punktesystem, das sich sehr an das Original anlehnt. Das sind zum Beispiel Dinge, an die sich die Spieler noch gut erinnerten, also haben wir sie abgestaubt und im neuen Gewand wieder eingebracht.

PP: Als du dich entschieden hattest, wie du die 20 Jahre bis zum Grand Inquisitor überbrückst, wie hat sich da das Produkt selber entwickelt?

LM: Grundsätzlich ließ ich mir eine Story einfallen, die ein wenig auf Nemesis basierte und natürlich auf den originalen Zork-Theorien. Dann holten wir unsere Schreiberin und Chefdesignerin Margie Stohl hinzu, arbeiteten an mehr Fleisch, erweiterten die Storyline und fügten weitere Charaktere hinzu. Ich habe selbst ca. ein, anderthalb Monate alleine daran gearbeitet, dann dauerte es vier oder fünf Monate, bis wir die Story, Rätselarten, und wie wir den Spieler zu bestimmten Stellen führen wollten, rund hatten. Zu diesem Zeitpunkt entwarfen wir erste konzeptionelle Artworks und modifizierten die Story darum herum. All dies führte dazu, ein Kernteam zu engagieren, das wir Anfang dieses Jahres zusammen hatten. Dann begannen wir mit der Produktion der Grafiken, was von letztem Februar bis vor gut drei Wochen angedauert hat. Dafür haben wir sowohl interne Grafiker, als auch externe Studios eingesetzt. Da hatten wir ein Studio in Kanada, das in der Nähe der Niagarafälle sitzen, eine Firma in Rußland... ja, also, es war eben die Frage, die Leute zu finden, die die in der von uns gewünschten Qualität zu den uns vorschwebenden Preisen produzieren konnten. Du kannst dir schon vorstellen, daß das bedeutet, viel Qualität für wenig Geld aufzutreiben. Ein großes Problem war es, die Grafik zu konstruieren, während wir noch an der Ausbalancierung des Spiels arbeiteten. Würden die Rätsel funktionieren? Wir haben viel überlegt, ob wir nicht viel mehr bräuchten. Brauchen wir mehr Hinweise? Fließt ein Teil der Geschichte wirklich in den anderen über? Aber ich denke, es war am schwersten zu versuchen, die Qualtität der Grafik so hoch wie nur möglich zu halten.

PP: War es denn eine Herausforderung, mit drei verschiedenen Grafikstudios zu arbeiten? Eins in Kanada, dann euer internes und dann eins in Rußland?

LM: Oh, und noch eins in Newport Beach . . .
PP: Gut, ein viertes in Newport Beach? Gab es da nicht viele abweichende Stile, die aus den vier Studios zurückkamen?
LM: Absolut, aber wir haben das einfach als eine andere Stärke unserer Arbeit eingesetzt. Jedes Studio sollte an einem anderen Gebiet arbeiten. Sicher, es gab generelle Richtlinien, aber anstatt alle dazu zu verdonnern, exakt dasselbe zu machen, sagten wir: „Okay, dieses Gebiet besitzt einen ganz anderen Stil." Und das ist absolut „zorky", da Zork aus einer Vielzahl völlig fremder Umgebungen besteht, die aneinander hängen. Das ist so ein bißchen, wie Downtown Los Angeles aussieht. Keiner von uns hat sich so richtig überlegt, wie das Ganze zusammen aussehen würde, alle haben eben einfach individuelle Gebäude in einem ganz eigenen Stil ausgedacht. Bis jetzt haben wir noch nichts von unseren Beta-Testern gehört, daß es nicht funktionieren würde, also hört sich das doch prima an. Wir wußten nur von Anfang an, daß das eine Notwendigkeit sein würde, und auch in Zork Nemesis gibt es viele verschiedene Stile. Einige dieser Stile orientieren sich auch an ihrer Umgebung. Bei uns kommt es sogar noch unterschiedlicher, da sich die Welten noch mehr von einander unterscheiden müssen. In Grand Inquisitor haben wir uns für eine größere Umgebung entschieden. Jeder Raum ist in sich ein eigenes, großes Gebiet, ganz anders also, als wenn man ein einziges großes Haus entwerfen würde. Da geht man die Baupläne einfach ganz anders an.
PP: Sind noch Leute vom originalen Zork mit im Team?
LM: Du meinst wirklich bis zurück zu Zork I?
PP: Ja.

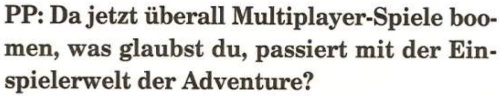


Eine der reizenden (älteren) Schaupielerinnen aus den Video-Sequenzen



Hier geht's nur nach Port Foozle oder nirgendwo hin

LM: Mark Blanc war einer von drei Leuten, die 1977 Zork entworfen hatten. Er arbeitete an einem Text-Adventure-Preview, das wir geschrieben hatten, um unser neues Projekt ein wenig zu feiern: „Zork: The Undiscovered Underground" Es spielt ein Jahr vor Zork: Grand Inquisitor. Er hat uns sowas wie seinen Gütestempel verpaßt. Er meinte sogar, daß es das erste Spiel wäre, von dem er den Eindruck hatte, daß es seiner Idee von Zork am nähesten käme. Aber nein, ansonsten hat keiner aus unserem Team am originalen Zork mitgearbeitet. Nur ich selbst und ein paar unserer Leute haben an Zork Nemesis gearbeitet, aber dann hört's auch schon auf.

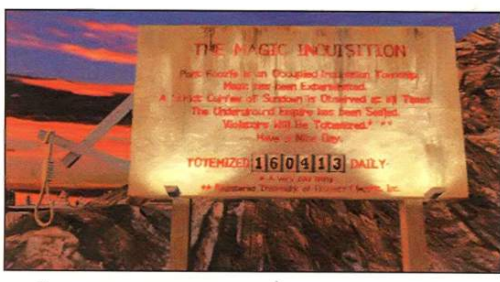


PP: Da jetzt überall Multiplayer-Spiele boomen, was glaubst du, passiert mit der Einspielerwelt der Adventure?
LM: Komisch, daß du das jetzt fragst. Wir haben etwas, das wir „Linked Play" nennen, und das wir mit GI herausgeben werden. Es ist noch eine Beta-Sache, wegen des großen Netzwerks, das Activision gerade aufbaut, ein vollständig kostenloses Netzwerk, in dem alle unsere Spiele, wie auch Dark Reign und so, gespielt werden können. Da kannst du dann zusammen mit einem Freund ein Spielchen wagen. Es funktioniert so, daß ihr euch zusammen in einem Chat-Raum trefft und beide dasselbe sehen. Der eine steuert nun, während der andere Kommentare in seiner Chat-Box abgeben kann. Er hat einen zweiten Cursor, mit dem er auf Sachen deuten kann, was ein Teamspielen ermöglicht. Aber zurück zu deiner Frage. Ich glaube, daß zukünftige Spiele eine Art Multiplayer-Modus integrieren müssen. Das ist bei Zork ziemlich schwierig, da der Abenteurer bei uns ja namen-, gesichts und geschlechtslos, sowie kulturell nicht festgelegt sein soll. Sobald du eine Person siehst, gibst du ihr ja sofort eine Art festlegendes Image, und prompt läßt das wieder Rückschlüsse auf den Hauptcharakter zu. Da müssen wir mit zukünftigen Spielen sicherlich noch sehr kreativ werden, um nicht sozusagen die „Vierte Mauer" von Zork einzureißen.

Brenda Garneau/ts



Vegas rules! Aber, wo bitte bleibt mein gratis Cocktail?



Rauhe Zeiten, rauhe Sitten



Von dieser herzlichen Begrüßung raten wir ab



Solange Dein Herz noch schlägt...

Power Post

Jan Binsmaier

Echtzeit boomt noch immer – nach „C&C 2" sind nun einige Spitzentitel am Markt. Welcher gefällt Euch am besten? Schreibt uns doch einfach mal Eure Hitliste!

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
DMV Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax:
089 / 99 115 – 455
eMail:
74431.754@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Echtzeit-Anführer und Indizierung

1. Seid Ihr eigentlich der Meinung, daß „Command & Conquer 2" das Echtzeitstrategie-Genre anführt? Ich nämlich nicht, denn Titel wie „Dark Reign" oder „Total Annihilation" sind meiner Meinung nach einfach besser. Mit einer Stoppuhr kann man bei C&C2 fast auf die Sekunde genau bestimmen, wann ein Angriff des Computers stattfindet. Ja, sogar, mit welchen Truppen und dann kann man sich auch dementsprechend darauf einstellen. Also nochmal: Ist C&C2 für Euch noch immer die Nummer 1?

2. Zu dem Leserbrief „Indizierung sinnvoll?" aus der Ausgabe 11/97 möchte ich auch mal meine Meinung loslassen: Ich finde die Indizierung von Spielen ABSOLUT UNNÖTIG! Ein Aufkleber auf der Packung (zum Beispiel „ab 16 Jahre") wäre vollkommen ausreichend. Wenn dann ein Verkäufer an der Kasse sehen würde, daß dieses Spiel ein 10jähriger zu kaufen versucht, müßte er es ihm natürlich verweigern. Wenn eine Altersbeschränkung für Alkohol keine großen Probleme bereitet, dürfte diese Regelung auch keine großen Umstände machen.

Gordon, ohne Angaben

Zu 1.) Nein, wir sind ganz und gar nicht der Meinung, daß „Command &Conquer 2" das derzeit beste Spiel in diesem Genre ist! Dazu kamen schon einige bessere Spiele nach. Ist aber auch klar, schließlich gibt es immer etwas zu verbessern und da schläft die Konkurrenz nicht. Dennoch hat C&C2 viele Anhänger, die Stein und Bein darauf schwören würden, daß es noch immer das beste Spiel ist. Interessant wäre einmal, die Meinung unserer Leser (ja, ich meine Dich, der Du gerade diese Zeilen liest!!!) dazu zu hören. Also, ran an die Tasten oder Kugelschreiber und raus mit Euren Vorschlägen: Welches Produkt ist derzeit das beste Echtzeitstrategie-Spiel am Markt?

Zu 2.) Hmmm, das Argument mit dem Alkohol ist mir bislang noch gar nicht eingefallen. Du hast aber Recht: Wenn es möglich ist, vom Wirt oder der Verkäuferin zu verlangen, Alkohol erst ab einem gewissen Alter auszuschenken oder zu verkaufen, warum sollte es dann bei den Computerspielen anders sein? Und überall findet man Werbung von Bieren, Schnäpsen oder Weinen – von Bewerbungsverboten keine Rede. Daß Alkohol im unbedachten Verbrauch vor allem bei Jugendlichen stark enthemmend und auch kritisch sein kann, ist wohl unumstritten. Hmmm, gefällt mir, der Ansatz...

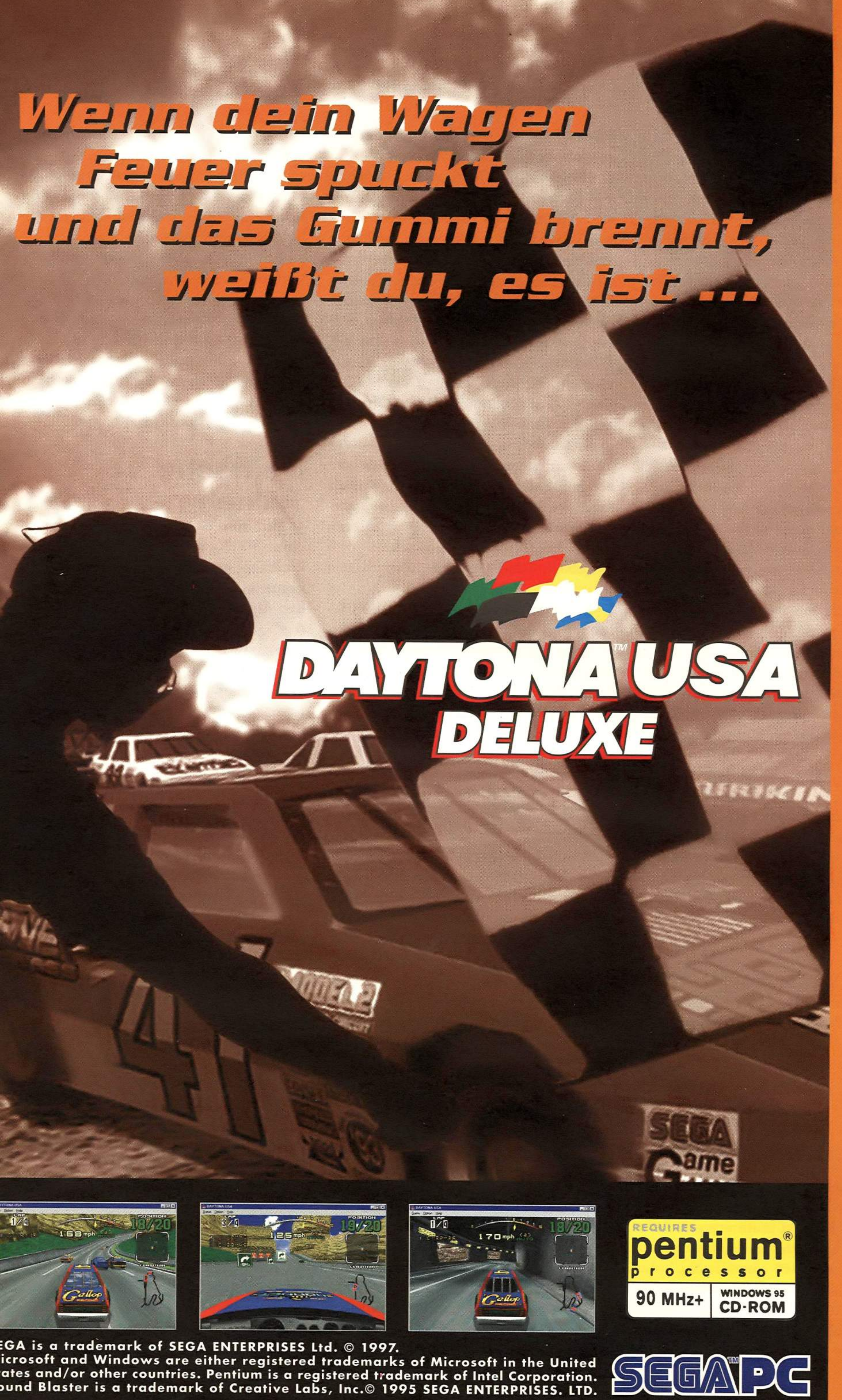
Nochmal Indizierung

Glauben die Jugendschützer wirklich damit die deutsche Jugend zu „schützen"?? Für mich klingt das alles eher wie Arbeitsbeschaffungsmaßnahme! Denn der Direktimport aus den USA ist durchs Internet auch kein Problem mehr, und somit ist diese unerklärliche Überreaktion der BPjS vollig überflüssig. Und wie Ralf Müller in der Ausgabe 11/97 schon richtig sagte, wenn man die Altersfreigaben der Computerspiele mal mit denen der Spielfilme vergleicht, versteht man die Welt nicht mehr! Die BPjS begründet die niedrigeren Altersfreigaben bei Spielfilmen ja damit, daß vor dem Fernseher nur passiv gehandelt wird. Doch was ist nun schlimmer: Wenn in einem Film mehrere Menschen brutal getötet werden und das in Großaufnahme gezeigt wird, oder wenn in einem Computerspiel auf Pixelfiguren geschossen wird? Also für mich ist die Verschärfung dieses § 18 ein weiterer Beweis dafür, daß die deutsche Politik viele Lücken und Ungereimtheiten aufweist, die eher das Gegenteil bewirken, als sie eigentlich bezwecken sollten.

Nils Enkelmann, Sylt (via EMail)

Moment, die BPjS handelt nicht als Jugendschützer, sondern arbeitet als Schutzorgan des Staates. Das heißt im Klartext, daß Anzeigen von (teilweise selbsternannten) Jugendschützern die Stelle darauf aufmerksam machen und diese muß dann das jeweili-




Wenn dein Wagen
Feuer spuckt
und das Gummi brennt,
weißt du, es ist ...
DAYTONA USA
DELUXE
REQUIRES
pentium
processor
90 MHz+
WINDOWS 95
CD-ROM
SEGA PC
DAYTONA
PC
CD
ROM

ge Produkt prüfen und als staatliches Organ eine Entscheidung fällen. Also ist die BPjS nicht der „Bemängeler", sondern der „Beurteiler", da sehe ich einen wichtigen Unterschied. Ich halte letztlich die Existenz einer Kontrollabteilung für absolut sinnvoll und gerechtfertig, denn irgendwo gibt es deutliche Grenzen, die ich hier nicht näher beschreiben möchte, die sich aber jeder für sich selbst vorstellen kann. Was mich persönlich stört, sind die überaus engen Vorschriften. Damit wird ein Rahmen gezogen, der unumstößlich und auch ein wenig selbstherrlich (getreu dem Motto: „Was ich hier sage, ist die Wahrheit und nichts als die Wahrheit!") ist. Regeln sind okay, ebenso Gesetze, an die sich jeder zu halten hat. Ich nehme mir aber persönlich das Recht, gerade diese doch sehr jungen Gesetze in Frage zu stellen, zumindest, was den Bewertungsmaßstab angeht. Ich fühle mich einfach ein wenig bevormundet, wenn mir gesagt wird „Dies ist schlecht für Dich und deshalb verbiete ich es!", obwohl derjenige zu wenig einleuchtende Argumente für ein solches Verbot hat oder es auch vielleicht nur einfach nicht so kundtut, daß ich es auch verstehe. Ich glaube, ein wenig mehr Kommunikation und Erklärung wäre sicherlich nicht verkehrt – auch dem potentiellen Käufer gegenüber.

Wann kommt Red Baron 2?

Ich vermisse den Test von Red Baron 2. Solltet Ihr ihn bereits durchgeführt haben, bitte ich Euch, mir per Nachnahme ein Heft dieser Ausgabe der Power Play zuzuschicken.

Ulrich Schröder, St.Michaelisdonn

Nein, keine Bange, Du hast noch nichts versäumt. Sierra hatte ein paar Probleme damit, den offiziellen Erscheinungstermin einzuhalten. Nach den neuesten Informationen sollte uns aber für die nächste Ausgabe ein Testmuster erreichen – und dann folgt natürlich sofort ein ausführlicher Test.

Frauenfeindliche Power Play?

1. Eigentlich schreibe ich ja keine Leserbriefe (das hier ist mein erster). Aber der Brief von Edith Laudowicz, den Ihr in der Ausgabe 9/97 abgedruckt habt, hat mich vom Gegenteil überzeugt. Ich finde, Ihr solltet einfach wissen, daß es auch Frauen gibt, die Eure Power Play jeden Monat lesen und sie restlos gut finden.
2. Obwohl ich bis jetzt schon Dutzende von Euren Heften in den Händen hielt und sie intensiv durchgeschmökert habe, fiel mir niemals eine auch nur annähernd frauenfeindliche Bemerkung auf. Was Spiele mit „frauenfeindlichem Inhalt" betrifft: Leider gibt es ja immer noch Programmierer, die glauben, daß ein paar (halb-)nackte Frauen eine gut durchdachte, logische Story ersetzen, aber solche Bemühungen ernten bei Euch fast immer das „Vorsicht Schrott!"-Abzeichen und niemals Lobeshymnen. Was beweist: Ihr bringt diese Tests nur, um Eure Mit*männer* vor solchen Spielen zu warnen. Eigentlich ist diese Art Spiele ja auch eher männerfeindlich, weil die Programmierer ihrer männlichen Kundschaft den Durchschnitts-IQ einer Schlingpflanze zutrauen.
3. Hoffentlich schreibt Ihr ab jetzt nicht immer „...liebe LeserInnen..." oder „...liebe Spielerinnen und Spieler..." oder dergleichen – mir ist gute Information (auch technischer Art!) wichtiger als irgendwelche Floskeleien oder Sonderbehandlungen. Ich habe mich bisher immer angesprochen gefühlt und Eure weiblichen Fans (es gibt sie!) sind viel zu sehr in Eure Artikel vertieft, anstatt auf „frauenfeindliche" Bemerkungen zu lauern.
4. Was ich mich aber immer gefragt habe: Warum gibt es bei Euch keinen einzigen weiblichen Spieletester? Die einzig einleuchtende Erklärung hierfür scheint mir, daß sich die Frauen nicht gerade um den Job reißen. Falls Ihr trotzdem mal Bedarf habt – Ihr kennt ja jetzt meine Adresse...

Simone Hoffmann, Karlsruhe

zu 1.) Hey, Dein erster Leserbrief und gleich komplett abgedruckt! Eigentlich nehmen wir in der Regel nur einzelne Passagen aus den Leserbriefen, da wir ansonsten nicht sehr viele unterbringen würden. Uns hat Dein Brief aber so gut gefallen, daß wir ihn einfach komplett abdrucken mußten – sonst wäre einiges vom Inhalt verloren gegangen. Und das wäre einfach schade gewesen...
zu 2.) Im Ernst: (halb-)nackte Frauen als wesentlicher Bewertungsmaßstab wäre ja wohl auch ziemlich dämlich. Wir verstehen uns als Spieletester und nicht als Animier-Männchen. (Übrigens, mein absoluter Lieblingssatz in Deinem Brief ist der „Schlingpflanzen-Passus" (Grins...).
zu 3.) NEIEN!!! Solche Anredeverklausulierungen finden sicherlich keinen Platz in der Power Play – möge dies Politikern und Verbalerotikern vorbehalten bleiben!
Zu 4.) Nun, wir haben schon des öfteren im Heft Anzeigen geschaltet, in denen wir um Bewerbungen von TesterInnen (autsch, nun hab ich es doch geschrieben... grins) gebeten hatten, aber entweder hatten die weiblichen Bewerber sehr männliche Vornamen oder es kamen tatsächlich nur Zuschriften von Männern. Ich glaube eigentlich eher Letzteres. Aber nun haben wir ja eine...

Deutsche Teilnehmer?

1. Muß der Gewinner Eurer monatlichen Wettbewerbe aus Deutschland kommen, oder dürfen auch Leser teilnehmen, die im Ausland wohnen; werden die Preise auch ins Ausland geliefert?
2. Ist im Preis des Auslandsabos auch das Special Magazin inbegriffen, das die Power Play jedes Jahr in der Weihnachtszeit herausbringt, oder muß man dieses extra kaufen (bestellen)?
3. Euer Special über Ultima Online war faszinierend! Es ist unglaublich, daß man in einer virtuellen Welt mit anderen menschlichen Helden umherziehen und sich unterhalten kann. Was ich in Eurem Bericht vermißt habe, sind einige Daten. Wie hoch wird z.B. die erwähnte Grundgebühr sein, die einem unbeschränkten Zugang verschafft? Wie teuer wird ein Monat für Ultima Online sein? Könntet Ihr diese Daten noch nachreichen?

ohne Angaben

Zu 1.) Nein, natürlich muß der Gewinner nicht aus Deutschland kommen! Am Wettbewerb kann jeder unserer Leser teilnehmen; egal, ob er aus Deutschland, Österreich, der Schweiz, Japan, Australien oder vom Mond kommt. (Wobei dort relativ wenig Kioske stehen...) Die Gewinner werden aus allen richtigen Einsendungen bei uns „blind" gezogen. Und selbstverständlich bekommt der Gewinner dann auch seinen Preis zugeschickt – portofrei und durch die ganze Welt, wenn es sein muß.
Zu 2.) Das zusätzliche Heft am Jahresende wird es diesmal in dieser Form nicht geben. Als Ausgleich haben wir natürlich noch etwas in der Hinterhand, aber davon will ich

noch nicht zuviel verraten. Auf alle Fälle dürfte es sich lohnen, ab der zweiten Dezemberwoche mal an den Kiosk zu schauen... Zu 3.) Die offizielle Preisgestaltung von Ultima Online war bei unserem Special noch nicht klar; bzw. ließ Origin noch nicht die Katze aus dem Sack. Dies hat sich nun geändert: Beim Kauf der „Normal-Version" müßt Ihr den ersten Monat nichts zahlen, jeder weitere Monat kostet 9,95 Dollar, die Ihr über Kreditkarte bezahlen müßt. In der auch erhältlichen „Extended Version" sind neben einigen Gimmicks drei Monate kostenloser Spielspaß enthalten.

Benotung

Bei Euren Bewertungen kommen fast immer Prozentzahlen unter 90 % heraus. Ich kann mich eigentlich nur noch an „Might & Magic III" und „Monkey Island II" als Ausnahmen erinnern. Mag sein, daß da noch EINIGE andere waren, aber ich denke, daß der Prozentsatz gering ist. Woran liegt das? Was sind 100%??? Ich will hier ja nicht ernsthaft die Bewertung kritisieren, aber ich würde schon gerne wissen, wie so etwas zustande kommt. *Fio, ohne Angaben*

Laß Dir versichern, es gibt noch EINIGE andere, als die aufgeführten Beispiele! Aber zur Frage: 100% ist das absolute Optimum und das ist quasi fast nicht zu erreichen. Ein hundertprozentiges Produkt (egal, aus welcher Branche) wäre vollkommen. Nun werde ich vielleicht ein wenig philosophisch, aber ich denke, daß es wahre Vollkommenheit in Bezug auf menschliches Tun nicht geben kann. Mag sein, daß irgendwann einmal ein Spiel herauskommt, das einfach nicht zu toppen ist, aber bislang gab es so etwas einfach noch nicht. (Ich hege auch so meine Zweifel, daß es das jemals geben wird; die Menschheit ist recht einfallsreich.)
Zu den 90er-Wertungen: Bei uns bekommt ein Game bereits ab 85 % einen Volltreffer, d.h. wir empfehlen es allen Spielern mit den im Test genannten Einschränkungen (Action-Empfehlungen dürften Sportspieler nicht zwangsweise interessieren). Dies wiederum bedeutet, daß ein 85%-Spiel wirklich klasse ist. Nun gibt es aber unserer Meinung nach relativ wenige Spiele, die darüber hinaus so richtig genial sind; die bekommen dann natürlich auch eine 90er-Wertung. Betrachte einmal die Skala unserer Möglichkeiten: Von 0 bis 100 ist eine Menge Holz. Wir halten wenig von „Hochjubel-Journalismus", damit ist dem Leser nur wenig geholfen. Wir versuchen lediglich, die gesamte Bandbreite der Bewertung auszunutzen. Vergleiche mal die Prozentbewertung mit dem Schulnoten-System: Da wäre beispielsweise eine 75%-Wertung eine glatte „2". Stell Dir vor, wir würden nun jedem guten Programm eine 90er-Wertung (also „sehr gut" verpassen – welcher Leser könnte sich dann bei der Vielzahl der Produkte wirklich entscheiden?

Anmerkungen zur letzten Ausgabe

Ich habe noch einige Anmerkungen zur Heftausgabe Nr. 11/97:
1.) Auf Seite 18, Umzug der E3 nach Los Angeles: Meines Wissens wird dieses erstmalig erst im Jahre 1999 sein, da für nächstes Jahr noch der Vertrag mit Atlanta besteht.
2.) Auf Seite 22 ff, ECTS-Rueckblick: Sehr ausfuehrlich und gut gemacht, aber: Ich vermisse leider die jeweiligen Internet-Adressen der angegebenen Hersteller.

Dietmar Kistner, Münster

Zu 1.) Stimmt, für nächstes Jahr besteht tatsächlich noch ein Vertrag mit Atlanta, dann haben wir aber erst 1998! Nach unseren Informationen wird 1999 die E3 wieder in Los Angeles stattfinden. Übrigens: Als EINEN Grund für den Umzug gaben die (amerikanischen) Hersteller übrigens die hohen Taxi-Preise in Atlanta an... Kaum zu glauben, oder?
Zu 2.) Aufgrund Deiner Anfrage schließe ich messerscharf darauf, daß Du einen Internet-Zugang besitzt. Dann surf doch einfach mal zu unseren Power Play Webquarters (http://www. magnamedia.de/powplay), dort haben wir eine ausführliche Link-Liste zu fast allen Herstellern dieser Spiele-Welt.

INSERENTENVERZEICHNIS

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der Firma World of Games, CH



Blade Runner

Säubert das L.A. des Jahres 2019 von durchgedrehten Replikanten! Das 3D-Action-Adventure „Blade Runner" setzt grafisch neue Maßstäbe.



Ultima Online

Der schönste Planet des Online-Multiversums. Im Mittelalter live mit dabei. Alltagsleben und Magie im Reich der Fantasie.



F-22 ADF

Die neueste F-22 im Anflug. DID baute zwei Jahre lang an dem Airforce-tauglichen Flugsimulator und „Hardware-Fresser".



Monkey Island 3

Das Affentheater geht weiter – diesmal allerdings als interaktiver Zeichentrickfilm. Also, zu Weihnachten ab in die Karibik!



erscheint am **17. Dezember**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion:, Sascha Gliss (sg), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Stefanie Kußeler (114)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Telefax: 089/99115-177
Layout & DTP: Michael Grebenstein, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier, Roland Müller
Titel-Artwork: Eidos
Anzeigenleitung: Alan Markovic (378)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (376), PLZ-.Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (313)
Markenartikel: Christian Buck (314)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (341)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222
Int. Account Manager: Emma Karpfinger (362)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (240)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsleitung: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Verlagsanschrift: DMV Daten- Und Medienverlag GmbH und Co. KG, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Telefon 089/99115-0, Fax 089/99115-117

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

ivw




MEDIUM
Your way to flavor.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit